

SONY  
SEGA  
NINTENDO

RESIDENT EVIL DASH: ERSTE INFOS • TOSHIDEN 3: EXKLUSIVE BILDER & INFOS

# FUN

Heft 12•96  
Dezember 1996

Österreich: ...48 ös  
Schweiz: ...5,80 sfr  
Luxemburg: 140 LFR  
Italien: ...7900 Lit  
**5,80 DM**

# GENERATION

**Das Videospiele-Magazin**

## TIPS & TRICKS

- WAVE RACE 64**  
• Alle Menüs übersetzt!
- FORMEL 1**  
• Alle Cheats / Alle Strategien

## TOMB RAIDER



**GESCHICHTEN  
AUS DER GRUFT**

## WAVE RACE 64



**DAS PERFEKTE  
RENNSPIEL ?**

## DESTRUCTION DERBY 2



**DER PURE  
SCHROTT !**

## DIE KAUFBERATUNG!

# ALLE TESTS DES JAHRES

**298 SPIELE & WERTUNGEN IM ÜBERBLICK**



**116  
SEITEN**





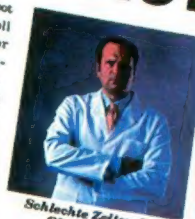


# „MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

**New York.** Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in Gemüsemärkten:

Mit afrikanischen Masken verumte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospieles haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!“, berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen,

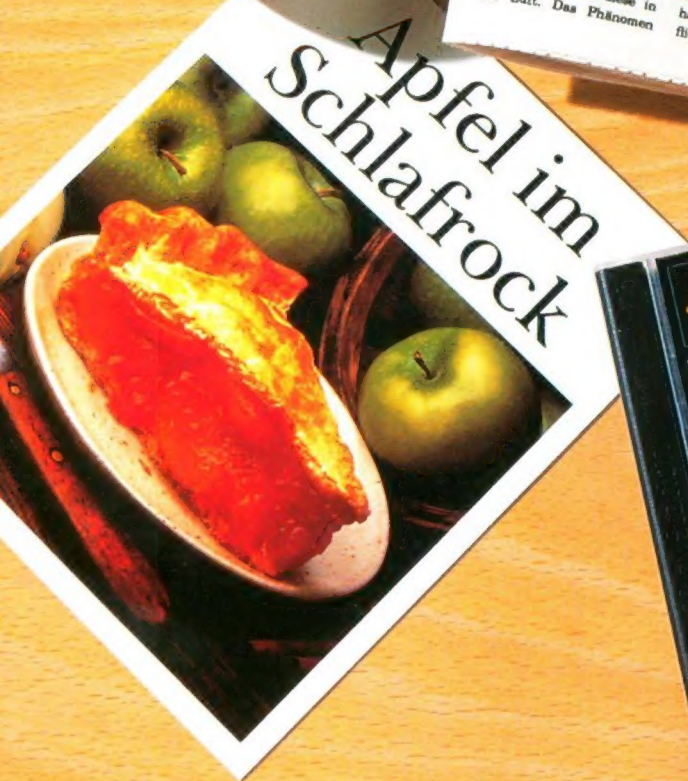


Schlechte Zeiten für Obsthändler.

vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich mich behalten.“

**Sie haben es auch auf ihre Äpfel abgesehen!** Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.



IT'S NOT A GAME.







# A Letter From The Editor...

## LIEBE VIDEOSPIELFANS,

vor ein paar Tagen bekam ich während der Hotline einen Anruf von einer verzweifelten jungen Dame, die sich bitterlich beschwerte. Sie komme nicht weiter in dem Videospiel, welches sie von einem Magazin empfohlen bekam, das ausschließlich über ihr System berichtet, erklärte sie aufgebracht.

Auch wir hatten den Titel getestet, vergaben aber eine weitaus niedrigere Wertung und wiesen auch auf die offensichtlichen Mängel im Spieldesign hin.

„Hundert Mark habe ich für den Mist bezahlt“, regte sich die Frau auf. Ich riet ihr, das Spiel gebraucht zu verkaufen, auf diese Weise würde sie wenigstens einen geringen Teil ihres Geldes wiederbekommen.

Solche Fälle kommen oft vor. Jemand kauft sich ein besseres Promo-Magazin, das womöglich auch noch von der entsprechenden Firma gesponsert wird, liest die überschwenglichen Tests und rennt in den nächsten Laden, um ein vermeintliches Spitzenspiel zu erwerben. Dann ist der Ärger natürlich groß, wenn man den wahren Wert dieser Software durchschaut.

Inzwischen hat sich herumgesprochen, daß man bei der FUN GENERATION ohne weiteres anrufen kann, also läßt man seinen Frust hier ab, -oftmals handelt es sich um Leute, die unser Heft noch nie gekauft oder gelesen haben.

Deshalb möchte ich an dieser Stelle einmal den Sinn und Zweck der Multiformat-Magazine erläutern. Wir beleuchten alle Systeme und Softwarefirmen völlig neutral, unterliegen nicht dem Einfluß eines Konzerns, sondern können es uns auch erlauben, einer großen Firma, die ein schlechtes Produkt groß vermarkten will, in die Suppe zu spucken. Unser primäres Ziel ist Kaufberatung, sowohl Empfehlung als auch Warnung.

Unter dieser Flagge fährt die FUN GENERATION nun seit einem Jahr durch das Zeitschriftenmeer, und wir feiern diesen Umstand mit einer besonders dicken Ausgabe, in der wir noch einmal alle Spiele, die wir jemals getestet haben, kurz vorstellen.

Unsere Abonnenten bekommen übrigens mit dieser Ausgabe wieder eine kostenlose Demo-CD für die PlayStation mitgeliefert. Zukünftig bekommen alle Abonnenten bis zu vier Demo-CDs pro Jahr für ihr Wunschsysteem.

FUN GENERATION wird mit vielen Überraschungen ins neue Jahr gehen. Wir haben uns so einiges ausgedacht, um 1997 zum Jahr des Zockens werden zu lassen.

Götz Schmiedehausen,  
Chefredakteur

# 1 YEAR





# INHALT 12/96

## FEEDBACK

Nintendo 64-Freuden, Formel 1-Krisen und erfreuliche Entdeckungen .....6-9

## BACKSTAGE

Was ist Resident Evil Dash?  
Mario 64: die Unterschiede zwischen  
US- und Japan-Version .....10-16

## SOFTWARE-NEWS

Super Mario Kart R, Samurai Shodown 4,  
Hudson Fighters u.v.a. ....18-22

## SPECIAL

Hop oder Top!!!  
Alle Spieltests des letzten Jahres im  
Gesamtüberblick .....23-34

## PREVIEWS

<b>PlayStation</b>	
4x4 Hardcore .....	46
Fifa 97 .....	42
Perfect Weapon .....	40
Reloaded .....	44
Resident Evil 2 .....	38-39
Lifeforce Tenka .....	43
<b>Saturn</b>	
Batman Forever Arcade .....	48
Scorcher .....	47
Virtua On .....	49

## PERSONALITY

Indische Gefühle und  
rauchende Konsolen .....52-53

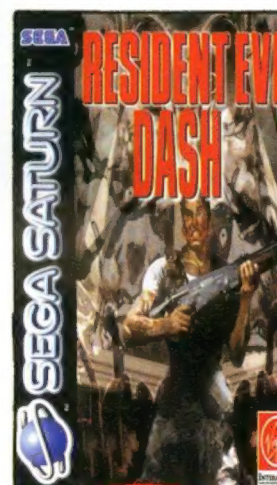
## GEWINNSPIEL

Das 22.000 DM-Rätsel .....100-102

## FIRST AID

Formel 1: die Strategie von den Profis und  
vieles mehr .....104-111

Abo .....	50-51
Charts & Back Issues .....	112
Next Generation .....	114
Impressum .....	114



Hot!





# DIE TOP 9 DES MONATS!

Baphomets Fluch



SEITE 74-75

Destruction Derby 2



SEITE 64-65

NHL Powerplay 66



SEITE 66

Pandemonium



SEITE 68-69

PGA 97



SEITE 71

Soviet Strike



SEITE 76

Street Racer Deluxe



SEITE 84-85

Tomb Raider



SEITE 81-83

Virtua Cop 2



SEITE 90-91



## TOMB RAIDER

### Spiel des Monats ab Seite 81

## SPIELE TESTS



### Nintendo 64

Wave Race 64 .....54-57

### PlayStation

Ayrton Senna Kart Duell .....63  
 Baphomets Fluch .....74-75  
 Beyond The Beyond .....77  
 Cool Boarders .....60  
 Destruction Derby 2 .....64-65  
 Disruptor .....62  
 Firo & Klawd .....78-79  
 Iron & Blood .....72  
 Lomax in Lemmingland .....70  
 NHL Powerplay 96 .....66  
 Pandemonium! .....68-69  
 PGA 97 .....71  
 Project Overkill .....58-59  
 Smash Court Tennis .....80  
 Soviet Strike .....76  
 Supersonic Racers .....86

### PlayStation & Saturn

Street Racer Deluxe .....84-85  
 Tomb Raider .....81-83

### Saturn

Afterburner 2 .....93  
 Blam! Machinehead .....96  
 Daytona USA Circuit Edition .....97  
 Highway 2000 .....95  
 Mr. Bones .....98  
 Outrun .....92  
 Real Bout Fatal Fury .....94  
 Thunderforce Gold Pack .....88  
 Toh Shin Den URA .....89  
 Virtua Cop 2 .....90-91  
 World Series Baseball 2 .....99



## Stinkesauer

**S**ehr geehrter Herr Schmiedehausen, aufgrund Ihres Testberichtes und der positiven Tests Ihrer Mitbewerber wurde ich auf Formel 1 aufmerksam, und wir investierten ca. 1200,- DM für zwei PlayStations, Spiele und neGcon-Pads, um Formel 1 im Link-Modus spielen zu können.

Es stellte sich schnell heraus, daß ein vernünftiges Spielen zu zweit nicht möglich ist. Eine Speicher-Option im Link-Modus wurde schlichtweg vergessen, aber viel ärgerlicher ist es, daß im Link-Modus bei einem Spieler das Spiel deutlich langsamer läuft

und die Rundenzeiten nicht stimmen (ca. 5 Sekunden pro Runde langsamer). Laut Auskunft von Sony liegt die Ursache in der mangelnden Kompatibilität mit den neGcon-Pads begründet, mit dem Standardpad soll dieser Fehler nicht auftreten. Eine Umgewöhnung kommt für mich jedoch nicht in Frage, da meines Erachtens ein Einzelspiel mit dem neGcon erheblich mehr Spielspaß bringt.

In allen Testberichten kam zum Ausdruck, daß Formel 1 mit Namcos Pad spielbar ist, und es wurde sogar empfohlen. Leider ist mir nun klar, daß dieses Spiel

oberflächlich getestet wurde. Der Mehr-Spieler-Modus mit analogen Pads wurde offensichtlich nicht von den Magazinen getestet. Dieses „Versäumnis“ ist mir absolut unbegreiflich. Eine Spielbewertung ist immer subjektiv, aber diese grobe Unterlassung in diversen Testberichten hätte nicht passieren dürfen, denn wie bereits erwähnt, wurde wegen diesem Spiel und der Bewertung sehr viel Geld ausgegeben.

Bei vier Fachmagazinen suchte ich telefonisch um Rat. Über das Fehlverhalten der Redakteure und deren mangelnde Kompetenz bin ich sehr verärgert. Nur bei Ihnen fand ich sofortige Unterstützung, und sie riefen mich, nachdem Sie sich mit Psy-

**Komplettpreisliste anfordern**

**Laden:** Schützenstr. 20  
67061 Ludwigshafen

**Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr**

### Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Umbau Playstation incl. Einbau	99 DM
Controller	25 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 8 Meg	79 DM
Memory Card + Controller orig.	85 DM
NeGcon Pad	85 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Blazing Dragons	85 DM
Burning Road	89 DM
Chronicles of the Sword	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Die Hard Trilogy	89 DM
Myst	89 DM
NHL Powerplay Hockey	89 DM
Pete Sampras Tennis	89 DM
Tomb Raider	89 DM
Sim City 2000	a.A.
Tunnel B 1	89 DM
Resident Evil	79 DM
Warhammer	89 DM
Wipeout 2097	99 DM

**Formel 1 & Mad Catz Lenkrad**  
**225 DM**

**Crash Bandicoot & Playstation Tasche 109 DM**

**Playstation**  
**incl. Umbau**  
**469 DM**

**An- &**  
**Verkauf**

### Saturn

Saturn Grundgerät	399 DM
Saturn incl. Gega Rallye	469 DM
Arcade Racer Lenkrad	119 DM
Game Buster	85 DM
Controller	45 DM
Universalsadapter	39 DM
Alien Trilogy PAL	89 DM
Die Hard Trilogy	89 DM
Exhumed	89 DM
Fighting Vipers	85 DM
Ghen War	89 DM
Nights PAL	89 DM
Highway 2000	89 DM
Power Play Hockey	89 DM
Shining Wisdom	85 DM
Spot Goes Hollywood	89 DM
Three Dirty Dwarfs	89 DM
True Pinball	89 DM
Tomb Raider	89 DM
Virtua Cop 2 und Gun	135 DM
World Wide Soccer	89 DM

**Wir führen auch**  
**Importspiele !!**

**Händleranfragen**  
**erwünscht !**

**Fax.: 0621-5296387**

Versandkosten: DM 10 incl. Nachnahme. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

**Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten**

**0621-5 29 62 65**





Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

## NINTENDO 64

Nintendo 64 kpl. (März'97) dt. DM389,00  
Super Mario 64 (März'97) dt. DM 89,00  
Pilotwings 64 (März'97) dt. DM119,00

## SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. u. Demo-CD DM389,95  
AMOK dt. DM 88,00  
Area 51 dt. DM 88,00  
Bedlam dt. DM 84,00  
Blam! Machinehead dt. DM 88,00  
Blazing Dragons dt. DM 89,95  
Command & Conquer kpldt. DM 89,00  
Daytona USA Championship Edt. dt. DM 89,95  
Die Hard Trilogy dt. DM 89,00  
Discworld dt. DM 79,00

Earthworm Jim 2 dt. DM 87,95  
Exhumed dt. DM 87,95  
Fighting Vipers dt. DM 89,00  
Hexen dt. DM 79,95  
Mr. Bones dt. DM 94,00  
Nights + 3D-Analog-Pad dt. DM138,00  
NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00  
Syndicate Wars kpl. dt. DM 94,00  
Tilt dt. DM 89,00  
Tomb Raider dt. DM 89,00  
Toshinden URA dt. DM 89,00  
Tunnel B 1 dt. DM 89,00  
Virtua Cop 2 dt. DM 89,95  
Virtua Cop 2 mit Gun dt. DM134,00

## SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection dt. DM 49,95  
Int.Superstar Soccer DeLuxe dt. DM 79,00  
SONIC 3 D dt. DM 89,00  
Pocahontas dt. DM 84,95  
Virtua Fighter dt. DM 89,00

## SUPER NINTENDO

POWER STATION dt. DM179,00  
Donkey Kong Country 3 dt. DM129,00  
Lufia+Spieleberater kpl. dt. DM104,00  
Pinocchio dt. DM119,95  
Terranigma+Sp.berater kpl.dt. DM109,00

## SONY PLAYSTATION

Playstation+Memory Card 120 Blocks DM444,00  
A-IV Evolution (A-Train) dt. DM 98,00  
Baphomets Fluch dt. DM 89,00  
Blam! Machinehead dt. DM 86,00  
Command & Conquer kpl.dt. DM 89,00  
Crash Bandicoot dt. DM 98,00  
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00  
Die Hard Trilogy dt. DM 88,00

Hexen dt. DM 88,00

Myst dt. DM 89,00  
Project Overkill dt. DM 89,00  
Reloaded dt. DM 89,00  
Resident Evil-uncut- kpl.dt. DM 89,00  
Sim City 2000 kpl.dt. DM 97,95  
Soviet Strike kpl.dt. DM 88,00  
Syndicate Wars kpl.dt. DM 88,00  
Tekken 2 dt. DM 98,00  
Tomb Raider dt. DM 86,00  
wipEout 2097 dt. DM 98,00

## IHRE VORTEILE

### TOP - PREISE

Original deutsche Versionen  
Kostenlose Gesamtpreislisten  
Versandkosten NN DM 5,95  
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr  
Inklusive Garantie, Schnell-  
service, Sicherheitsverpackung  
und Transportversicherung  
Ab 3 Artikeln liefern wir  
ohne Versandkosten  
Vorbestellungen für Neuheiten  
werden bevorzugt ausgeliefert  
Ein SEGA, SONY und CD ROM  
Großlager ist direkt bei  
uns in Neumünster  
Bestellungen am Wochenende per  
Fax u. Anrufbeantworter möglich  
Wir führen alle deutschen  
Spiele aller Hersteller ab Lager

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme  
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

gnosis in Verbindung gesetzt hatten, sofort zurück. Ich möchte mich auf diesem Weg nochmals herzlich dafür bei Ihnen bedanken.

Da Formel 1 sehr große Resonanz hervorruft, bitte ich Sie, diesen Brief als Leserbrief zu drucken und erwarte eine Stellungnahme von Sony und Psygnosis.

**Mit freundlichen Grüßen, Michael Tillack**



Lieber Herr Tillack, Kritik in allen Ehren, aber nachvollziehbar sollte sie schon sein. Oberflächliche Tests gibt es in der FUN GENERATION grundsätzlich nicht, erst recht nicht bei einem Game Of The Month, dafür lege ich meine Hand ins Feuer. Unsere sehr erfahrenen Redakteure testen Spiele nicht aus reinem Spaß an der Freude, sondern sie wissen ganz genau, welche Verantwortung sie gegenüber dem Leser haben. So wurde gerade Formel 1 von der halben Redaktion genauestens unter die Lupe genommen, und von diesen Leuten auch als absolut genial eingestuft. Zum Test stand uns eine zu 95% fertiggestellte Version zur Verfügung, aber leider eben nur eine CD. Schon aus diesem Grund war es uns nicht möglich, den Link-Modus auszuprobieren. Auf Ihren Anruf bzw. Brief hin haben wir uns sofort hingesezt, um Formel 1 auf die angesprochenen Fehler hin zu überprüfen. Nach einer ausführlichen Testsession können wir die gravierenden Unterschiede hinsichtlich der Rundenzeit beim Fahren mit dem neGcon jedoch nicht bestätigen. Beide Spieler bewegten sich über ein komplettes Rennen (Monaco) hinweg auf nahezu gleichem Niveau. Auffällig ist jedoch, daß in grafischer Hinsicht, sobald sich mehrere Fahrzeuge auf

dem Screen tummeln, starkes Ruckeln den Spielspaß nicht unerheblich beeinträchtigt. Im Folgenden will ich Ihnen aufzeigen, daß auch weitere Fehler der finalen Fassung in der Vorabversion von unserem Testteam nicht zu erkennen waren:

1. Der Replay-Modus funktioniert mit dem neGcon von Namco nicht.

Da in der Vorabversion die Wiederholung eines Rennens noch nicht integriert war, blieb uns natürlich auch das Problem mit dem neGcon im Verborgenen. Die Erklärung, warum nur mit dem Standardpad gefahrene Rennen nochmals begutachtet werden können, ist simpel. Der Speicher der PlayStation ist für die riesige Datenmenge einer analogen Steuerung schlicht und ergreifend zu gering.

2. Die Gegner fahren immer auf der Ideallinie, selbst wenn man sie mit 300 Sachen von der Piste schießen will.

Auch hier sind wir schuldlos, denn in der Vorabversion konnten die Gegner sehr wohl von der Piste gedrängt werden. So ist bspw. in der Ausgabe 9/96 auf der Seite 53 ein Bild zu sehen, auf dem ein Forti mit röchelndem Motor ins Grüne abgedrängt wurde.

3. Die Gegner fahren nicht an die Box.

Uns wurde glaubhaft versichert, daß sich dies bis zum fertigen Spiel noch ändern würde.

Und trotz allem: Wir stehen nach wie vor hinter unserer Wertung von 10/10, da Formel 1 trotz aller Fauxpas insgesamt der Konkurrenz immer noch klar überlegen ist. Schlußendlich hoffe ich, daß Ihre Verärgerung sich deutlich in Richtung Hersteller verschoben hat, und daß unsere Ernsthaftigkeit hinsichtlich der Tests zukünftig nicht mehr in Frage gestellt werden wird. ■

**Schreibt uns Eure  
Meinung, Fragen,  
Anregungen, usw...**

**FUN  
GENERATION**

• Feedback

Max-Planck Str. 13  
97204 Höchberg



## Hummel will Hummel

**H**i FG-Team! Zuallererst muß ich mal sagen: Na endlich ein Spielmagazin (und ich kenne viele!!), das ein gut verständliches und deutliches Bewertungssystem und ein Layout allererster Güte bietet. Ich lese Euer Heft nun schon seit der zweiten Ausgabe und kann nur feststellen, daß Ihr Euch innerhalb von Wochen wirklich zur Spitzenklasse zählen dürft. Mir war klar: Jetzt habe ich endlich eine Zeitschrift, die ich abonnieren kann. Jetzt habe ich aber auch noch ein paar Fragen:

1. Wird es irgendwann eine Warcraft 2-Umsetzung für die PlayStation geben und wenn ja, wann wird diese erscheinen?
2. Wann kommt Command & Conquer endlich für die PSX?
3. Warum habt Ihr die Hummel (sorry, wenn ich falsch getippt habe, aber alles, was sechs Beine, ein gelbschwarzes Outfit und Flügel hat, ist für mich eine Hummel...) aus dem Wertungskasten geworfen, und man sieht sie nur noch bei hohen Wertungen wie bspw.

- bei Super Mario 64 oder Formel 1 (beide 10/10)? Ein Herz für Tiere bitte!
4. Wieviel wird denn ein N64 so im Durchschnitt in Deutschland kosten?
  5. Wann werdet Ihr so eine Art Kleinbörse, wo die Leser untereinander Spiele verkaufen bzw. tauschen können, mit in Euer Heft aufnehmen?
  6. Ist wipEout 2097 neGcon-kompatibel?
  7. Wann wird Final Fantasy VII auf der PlayStation erscheinen?
  8. Wißt Ihr, wo das X in PSX herkommt?
  9. Wann erscheint das Nintendo 64 in Deutschland?
- So, das wäre geschafft. Ich kann nur hoffen: Bleibt so gut (oder werdet besser, wenn das überhaupt noch geht!!!), und besorgt doch bitte (wenn möglich) mal wieder ein paar Demo-CDs, ok? Also dann, ciao, **Euer Roland Hummel aus Bad Aibling**



1. Über eine Warcraft 2-Umsetzung ist uns nichts bekannt.
2. Einen genauen Termin von C&C haben wir noch nicht vorliegen. Die Saturn-Umsetzung

sollte ja eigentlich im August erscheinen, aber erst jetzt haben wir für die nächste Ausgabe eine Testversion erhalten. Da der Titel eine gewisse Zeit, man spricht von sechs Monaten, exklusiv für die Sega-Konsole erhältlich sein soll, werden PlayStation-Besitzer sich wohl auch weiterhin gedulden müssen.

3. Die „Hummel“, sprich unsere Cyber-Bee, wird zukünftig wieder verstärkt zum Einsatz kommen.
4. Das Nintendo 64 wird zu einem Preis von 399,- DM erhältlich sein.
5. Dieses Thema ist bei uns kein Thema, sorry.
6. wipEout 2097 ist mit dem neGcon sowie dem Mad Catz-Lenkrad kompatibel.
7. In Japan soll der heißersehnte Titel aller Voraussicht nach exakt am 31. Januar 1997 auf den Markt kommen. Die PAL-Version wird ca. ein halbes Jahr später erscheinen.
8. PSX war der Arbeitstitel für die PlayStation während der Entwicklungsphase. Irgendwie hat es sich einfach eingebürgert, die Sony-Konsole auch mit PSX abzukürzen.
9. Am 1. März 1997. ■

## Glücklicher Gewinner

**H**allo Fun Generation! Mann oh Mann, das war vielleicht ein Hammer, als Götz mich anrief und mir sagte, ich hätte ein Nintendo

64 gewonnen! Ich wäre fast tot umgefallen und wollte garnicht glauben, was er da sagte! Nachdem wir aufgehört hatten, zu telefonieren, mußte ich mich erst einmal setzen und durchatmen. Danach habe ich alle meine Freunde getroffen und einen ausgegeben.

Wie versprochen, haben wir für Euch mitgetrunken. War aber dann doch ein bißchen viel, und nachdem ich meinen Rausch ausgeschlafen hatte und einigermaßen klar denken konnte, dachte ich, ich hätte alles nur geträumt. Als mir dann aber meine Schwester

bestätigte, daß ich gewonnen hatte, war ich heilfroh.

Bis das Päckchen ankam, hatte ich nicht geglaubt, daß ich gewonnen hatte. Aber dann stand sie da: Klein, schwarz und mit Power. Jetzt ist mein Nintendo 64 umgebaut, und ich bin der glücklichste Videospieler der Welt! Diese Kiste ist echt der Wahnsinn!

All jene, die noch überlegen, ob sie sich ein Nintendo 64 kaufen sollen, denen kann ich nur sagen: „Leute, kauft Euch die Kiste, sie ist das Geld allemal wert!“ Ich wollte mich noch einmal bei Euch und dem Versand bedanken, ihr seid echt die Besten! Und nicht weil ich gewonnen habe, sondern weil ihr das informativste, aktuellste, geilste, schönste, beste und abgefahrenste Videospielemagazin seid!

**Tschüß und vielen Dank! Andreas Scharf, Frankenberg**



**T**ach!!! Ich habe bis vor kurzem zwei mittelmäßige Videospiele-Mags gelesen, bis ich mir bei einem Kumpel Euer Magazin reingezogen habe, und ich muß sagen, Ihr seid einfach GENIAL! Das einzige, was an Eurem Mag wirklich schlecht ist, ist das Wertungssystem, weil Ihr zu oft 10/10 Punkten gebt, was eigentlich nicht zu erreichen ist, weil kein Videospiel, sei es noch so genial, so perfekt sein kann. Was auch noch zu bemängeln wäre, ist Euer Cover: Es wirkt irgendwie billig, was auch der Grund dafür gewesen ist, daß ich vorher nie reingeschaut habe. Bis auf diese kleinen Mängel seid Ihr wirklich die Nummer 1 der Videospiele-Mags. Macht weiter so!!! So, und jetzt noch ein paar Fragen: 1. Glaubt Ihr, daß sich das N64 in Deutschland durchsetzen kann, weil bis zum 1. März haben Sega und Sony die Preise bestimmt schon auf mindestens 350 - 300 DM gesenkt und sich durch das bevorstehende Weihnachtsges-

## Angst um Nintendo

schäft genug Marktanteile gesichert.

2. Sagt mal!!! Kommt Ihr Euch nicht bescheuert vor, eine Internetseite für ein Konsolenmagazin zu machen, denn die wenigsten Konsolenbesitzer haben auch einen PC. Na gut, ich besitze zwar auch einen PC, aber ich glaube da stehe ich ziemlich alleine da. **Sascha Geisler, Vienenburg**

**F**Nein, unser Wertungssystem ist alles andere als schlecht, wenn man weiß, wie es funktioniert. Ein unverzeihlicher Fehler von uns, anzunehmen, daß auch Neuleser sofort verstehen, wie wir werten. Deswegen findet Ihr ab sofort in der Rubrik „Wir über uns“ regelmäßig eine kurze Erklärung der Bewertungskriterien.

1. Wir glauben nicht, daß sich das Nintendo 64 durchsetzen kann. Wir glauben, daß sich das Nintendo 64 durchsetzen wird. Die kleine Kiste ist einfach viel zu brilliant, als daß man am Erfolg des Nintendo 64 irgendwelche Zweifel hegen könnte. Bis zum Deutschland-Release am 1. März 1997 wird eine ausreichende Palette an absolut hochwertiger Software vorhanden sein, alleine Super Mario 64 und Wave Race 64 dürften als Kaufargumente schon ausreichen.

2. Eigentlich nicht. Momentan erfreuen sich unsere Internetseiten einer großen Resonanz, weit über 1000 Hits pro Tag sprechen eine deutliche Sprache. Auch liegst Du mit der Vermutung falsch, Konsolenbesitzer hätten mit einem PC nichts am Hut. Aufgrund von Leserumfragen wissen wir, daß mindestens ein Drittel unserer Leser auch einen Rechner ihr eigen nennen. ■

## Double T Arcade Store

Obere Badersgasse 4  
97769 Bad Brückenau  
Tel: 09741/3977  
Fax: 09741/3977

Öffnungszeiten:  
Mo - Do: 11.00 - 21.00  
Fr: 11.00 - 19.00  
Sa: 10.00 - 15.00

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser Ladenlokal!  
Ladenpreise können variieren!

### Sega Saturn

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad ..... 399,00  
Joypad ..... 44,95  
Antennenka. mit Bildfilter ..... 49,90  
Arcade-Racer ..... 125,00  
Game Buster ..... 89,90  
Virtua Stick ..... 89,90  
6-Player-Adapter ..... 75,00  
8 Meg Memory Card ..... 89,90  
Worldwide Soccer 97 ..... 99,90  
Aftermath ..... 99,90  
Alien Trilogy (PAL/EV - unzensiert) ..... 94,90  
Alien Trilogy (pal/DV) ..... 89,90  
Casper ..... 94,90  
Olympic Soccer ..... 89,90  
Discworld (kpl. dt) ..... 89,90  
Athlete Kings ..... 89,90  
Blazing Dragons ..... 99,90  
Cyberia ..... 99,90  
Exhumed ..... 89,90  
Iron Man ..... auf Anfrage  
Three dirty Dwarves ..... auf Anfrage

Story of Thor 2 ..... 89,90  
Sega Rally ..... 79,90  
Resident Evil (2) ..... auf Anfrage  
Nights inkl. Analog Joypad ..... 139,90  
Destruction Derby ..... 99,90  
Road Rash ..... 89,90  
Skeleton Warriors ..... 89,90  
Virtua Cop (inkl. Gun) ..... 138,00  
Virtua Fighter 2 ..... 95,00  
Bubble Bobble Trilogy ..... 99,90  
Fighting Vipers (jp) ..... 124,90  
Worms ..... 89,90  
Virtua Fighter Kids (jp) ..... 119,90  
Shockwave Assault ..... auf Anfrage  
Streetfighter Alpha ..... 94,90  
Daytona Championship Deluxe (jp) ..... 119,90  
Bust a Move 2 ..... 89,90  
Olympic Games ..... 89,90  
Ghen Wars ..... 89,90  
Tomb Raider ..... 89,90  
Blam! Machinehead ..... 89,90  
Die Hard Trilogy ..... auf Anfrage  
Pro Pinball The Web ..... 94,90  
Rock'n Roll Racing 2 ..... auf Anfrage

### Sony PlayStation

PSX inkl. Scartk., Netzteil + Joypad ..... 389,00  
PSX + Universal-Umbau dt/us/jp ..... 479,00  
PSX + 1 Gebrauchtspiel nach Wahl ..... 439,00  
PSX + neGcon + Formel 1 ..... 569,00  
PSX Universal Umbau dt/us/jp ..... 89,90  
Memory Card ..... 49,00  
Memory Card plus (120 Speicher) ..... 79,90  
Game Buster ..... 89,90  
HF-Adapter ..... 59,00  
neGcon Controller ..... 89,00  
Per4mer Lenkrad ..... 109,90  
Mad Catz Lenkrad ..... 139,90  
Memory Disk Drive ..... 169,90  
Namco Soccer Prime Goal ..... 89,90  
Andretti Racing ..... auf Anfrage  
Aquanauts Holiday ..... 89,90  
A-Train IV ..... 89,90  
Baphomets Fluch ..... auf Anfrage  
Beyond the Beyond ..... 99,90  
Bust a Move 2 ..... 79,90  
Ecstasia ..... auf Anfrage  
Iron Man ..... auf Anfrage  
Sim City 2000 ..... 89,90  
Syndicate Wars ..... 99,90  
Disruptor ..... 89,90  
Die Hard Trilogy (pal) ..... auf Anfrage  
Die Hard Trilogy (us) ..... 109,90  
Project Overkill (us) ..... 109,90

adidas Power Soccer ..... 99,90  
Casper ..... 95,90  
MotorToon G.P. 2 (jp) ..... 134,90  
Space Hulk ..... 99,90  
Battle Arena Toshinden 2 ..... 99,90  
Olympic Games ..... 89,90  
Wing Commander 3 ..... 99,90  
NHL Hockey 97 ..... auf Anfrage  
NHL Powerplay Hockey ..... 89,90  
NHL Powerplay Hockey (us) ..... 109,90  
Tekken 2 (pal) ..... 99,90  
Soviet Strike ..... auf Anfrage  
Resident Evil ..... 94,90  
Resident Evil 2 (jp) ..... auf Anfrage  
FIA Formel 1 ..... 109,90  
Chronicles of the Sword ..... 99,90  
Tunnel B1 ..... 89,90  
Sampras Extreme Tennis ..... 99,90  
Gunship ..... 99,90  
Destruction Derby 2 ..... 99,90  
wipEout 2097 ..... 99,90  
Crash Bandicoot (us) ..... 109,90  
Blazing Dragons ..... 89,90  
Soul Edge ..... auf Anfrage  
Horned Owl (inkl. Gun) ..... auf Anfrage  
Twisted Metal ..... 89,90  
Need for Speed ..... 99,90  
Raging Skies ..... 99,90

## Double T Arcade Store

jetzt auch in Nürnberg!

Fenitzerplatz 4

90489 Nürnberg/Rennweg

zwischen U-Bahn Station Schoppershof und  
U-Bahn Station Rennweg

**NUR LADENLOKAL!**

**Lieferbedingungen:** Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten • Bei uns auch US- und Japan-Import Games • Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden • Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten • Ab 300,- DM portofrei • Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM • Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet • Händleranfragen erwünscht!

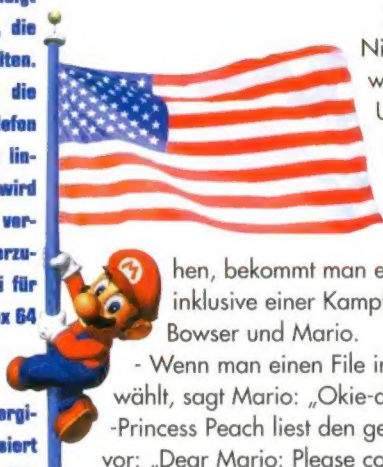
### NINTENDO 64

Grundgerät (US/JP) inkl. 1  
Spiele (je nach Wunsch), Netz-  
zwandler, RGB-Umbau, RGB  
Kabel >> auf Anfrage



## NEWSFLASH

+++ Seta of Japan kündigt Nintendo 64-Module an, die eine Art Modem enthalten. Damit hat der Spieler die Möglichkeit, über das Telefon mit anderen Spielern zu linken. Das erste Spiel wird Morita Shogi sein, eine verbesserte Version des hierzulande unbekannten Shogi für Nintendo 64 +++ Star Fox 64 wird sich weiterhin verzögern, da Mr. Miyamoto augenblicklich alle Energien in Mario Kart R katalysiert +++ Eine Fabrik zur Produktion von gefälschten Videospiel-Konsolen wurde in Ciudad Del Este/Paraguay ausgehoben und geschlossen +++ Eric Wynalda und Alexi Lalas entwickeln mit BMS ein Fußball-Spiel für Saturn und PlayStation +++ Fun Generation-Hotline wirklich nur Dienstags von 18-20 Uhr! Tel.: 0931/40 43 710 +++ Entwicklungsarbeiten an PlayStation 2 von Sony noch immer nicht bestätigt +++ MK4 wird definitiv 3D-Polygonenprügler +++ Vorsicht vor Raubkopien: Immer mehr Raubkopierer treten auf dem deutschen Markt auf. Grundsatz: Eine goldene CD ist fast immer selbstgebrannt. Laßt Euch nicht betrügen, zeigt Raubkopierer an! +++ Chun Li wird definitiv nicht in Street Fighter 3 mitspielen +++ Das NetLink für Segas Saturn ist seit 31.10 zum Preis von \$200 in den USA erhältlich +++ Yo Baby! Sony of Japan entwickelt zwei Musikprogramme für den kleinen Rapper: Parrapa Rapper und Depth +++



## Mario 64 - Was hat sich zur US-Version verändert?

Die US-Version des Nintendo 64-Knallers weist geringfügige Unterschiede zum japanischen Original auf:

- Läßt man Mario nach dem Einschalten eine Zeitlang stehen, bekommt man einige Demos gezeigt, inklusive einer Kampfsequenz zwischen Bowser und Mario.
- Wenn man einen File im Select-Screen auswählt, sagt Mario: „Okie-dokie!“
- Princess Peach liest den gesamten Brief an Mario vor: „Dear Mario: Please come to the castle. I've baked a cake for you. Yours truly Princess Toadstool Peach („Peach“ ist der japanische Originalname von Princess Toadstool)
- Wenn Mario müde wird, sagt er: „I'm tired!“
- Wenn Mario einschläft, sagt er: „Nighty-Night“, gefolgt von: „Ahhh, Ravioli... Ahhh, Mamamia...“
- Wenn Mario Bowser über die Absperrung schleudert, sagt er: „So long, Bowser!!“
- Die Polygonenflackerer wie in Kurs 1 bei der Kugel an der Kette wurden behoben.
- Die Endgegner sind leichter zu schlagen.
- Manche Kurse wurden umbenannt. „Fireball Island“ wird zu „Lethal Lava Island“.
- Level 3 hat ein neues Gemälde: Anstatt der Blubberblasen sieht man nun ein Piratenschiff.
- Gerüchten zufolge funktioniert der 1.000 Coins-Trick der japanischen Version nicht mehr.
- Das gesamte Ende wurde synchronisiert, Ihr werdet also nun von Princess und Toad längere Dialoge hören.

## Final Fantasy VII-Veröffentlichung verschiebt sich wieder



Square teilte unlängst mit, daß sich der Street Day von Final Fantasy VII wieder verschieben wird.

Anstelle des anvisierten Japan-Releases im Dezember wird man sich im Land der aufgehenden Sonne bis zum 31. Januar gedulden müssen, bis die Japan-Version des potentiellen Rollenspiel-Hits zu haben sein wird. Termine für die USA oder Europa waren noch nicht in Erfahrung zu bringen.

## Filmmemacher studieren wipEout 2097



Das Edel-Rennspiel von Psygnosis wurde beim Low Res Digital Film Festival in New York und San Francisco im Oktober vorgestellt. Bei der Veranstaltung konzentrierten sich die Filmmemacher auf den Einsatz von Computergrafiken, um für kleinere Produktionen visuelle Effekte kostengünstig realisierbar zu machen. Immerhin hat wipEout Teil 1 schon einen ersten Preis beim renommierten Animationsfestival Imagina gewonnen.

## PlayStation Live On Tape!

Viele Leser fragen immer wieder nach Möglichkeiten, wie man die kommenden Spielehits schon vor dem Veröffentlichungsdatum in Bewegung sehen kann. Wie schon bei der E3-Messe in Los Angeles bietet die Firma Gamestore aus Essen ein sechzigminütiges Video an, welches ausführliches Bildmaterial zu VMX Racers, Tobal No.1, Overblood oder Die Hard Trilogy enthält. Die Bildqualität ist übrigens sehr gut, bestellen könnt Ihr das Teil bei: Gamestore, Rüttenscheiderstr. 181, 45131 Essen oder unter der Tel: 0201/777 235. Der Bezugspreis liegt bei 19,90 DM.



## The Return Of The Living Dead

Telegames, der einzige und letzte Third Party-Programmierer für Atari Jaguar, kündigt vier neue Titel für die doch inzwischen sehr vergessene Raubkatze an: Towers II, Flight of the Stargazer (ein RPG!), Breakout 2000 (Was das wohl ist???) und Zero 5 (ein Space Shooter). Diese Spiele sind allen loyalen Jaguar-Besitzern gewidmet und denen, die noch wissen, in welcher Kiste auf dem Dachboden das verdammte Ding steckt.

**FUN GENERATION**  
<http://www.funpress-online.de>  
**im Internet!!**



## Zensur bei Cruis'n USA - Programmierer stinksauer!

Eugene Jarvis, seines Zeichens Entwickler des Nintendo-Spielautomaten Cruis'n USA, hat die Schnauze voll. Nintendo hat aus seinem Spiel einige Szenen herausgestrichen mit der Begründung, daß diese moralisch anstößig seien. Darunter eine Sequenz, in der man Tiere, die die Fahrbahn überqueren, plattfahren kann. Eine weitere zensierte Stelle zeigte Bill Clinton und Hillary im Whirlpool (Örks!), die dort Euren Sieg feiern. Jarvis Kommentar: „Es scheint, als hätten sie (Nintendo) keinen Sinn für Humor.

Ich habe keine Ahnung, was mit diesen Leuten los ist.“ Tja, wenn die Autos auf Schildkröten springen würden oder eine wohlfeine Prinzessin keusch neben einem Badezuber stehen würde, den gerade ein schnurrbärtiger Klempner bearbeitet, hättest Du gute Chancen gehabt damit durchzukommen...



## Resident Evil nun doch für Saturn?



In einem Interview für eine japanische Zeitung äußerte sich Mr. Okamoto, Chef der Entwicklerabteilung von Capcom, über die Zukunft der Resident Evil-Reihe. Im Augenblick, so Okamoto, untersuche man, ob es möglich ist, Biohazard (jap. Name für Resident Evil) auf der Sega-Konsole umzusetzen. Eines sei sicher, erklärte er, wenn Capcom Biohazard umsetzen sollte, dann wird das Spiel definitiv völlig neue Elemente gegenüber der PlayStation-Version enthalten. Nebenbei kommt definitiv eine Umsetzung für Windows 95. Nachdem Biohazard fertiggestellt war, begann das Entwicklerteam schon einmal mit den Arbeiten zu Biohazard Dash (Dash war auch der japanische Name für Street Fighter Championship Edition). Das Pseudo-Sequel läßt Jill und Chris drei Jahre nach Biohazard nach Raccoon Forest zurückkehren. Man durchforstet dieselben Locations wie die PlayStation-Besitzer, allerdings ist das Haus deutlich vom Verfall gezeichnet. Außerdem gib's einen versteckten Abschnitt unterhalb des Laboratoriums, in dem Tyrant im ersten Teil wartete. Jill und Chris werden übr-

gens mit dem Auftrag in das Haus zurückgeschickt, eine Art Biokrankheit zu untersuchen, die die Tiere und Menschen in Raccoon Forest in seltsame Pflanzenmonster verwandelt. Wir halten Euch auf dem Laufenden, ob Capcom wirklich eine Saturn-Version in Angriff nimmt.

## Jurassic Park 2 auf Model 3

Der Automat zu Steven Spielbergs Dino-Sequel wird derzeit auf dem Virtua Fighter 3-Board entwickelt. Laut der Aussage eines Entwicklers sollen die Urviecher auf Segas Automat noch besser aussehen als im Hollywood-Film, der sich zur Zeit in der Nachbearbeitung durch ILM, der legendären FX-Firma von George Lucas befindet. Beide Produkte werden voraussichtlich im Herbst nächsten Jahres in Spielhalle und Kino zu genießen sein.

## Sony Stadion-Event

Wenn Ihr Glück habt, wird ein Besuch im Fußball-Stadion plötzlich zum Top-Ereignis in doppelter Hinsicht. Denn bei den drei Begegnungen, die hier angeführt sind, habt Ihr die Möglichkeit, ein PlayStation-Spiel auf der Stadion-Videowand zu zocken und Euch von den Zehntausenden anfeuern zu lassen. Der Gewinner jedes Wettbewerbs nimmt eine PlayStation mit nach Hause.

- 23.11 Bremen-Dortmund**  
(Sony Jumbotron-Videowand)
- 01.12 Stuttgart-Bayern**  
(Festinstallierte Videowand)
- 06.12 Karlsruhe-Freiburg**  
(Festinstallierte Videowand)



MO-FR 10-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:

TEL. 09131/59105 UND 51036

FAX 09131/51090

### SOUNDTRACK - CDs:

Final Fantasy Symphonic Suite	69,-
Final Fantasy Mix	59,-
Final Fantasy Best of 1987 - 1994	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 1 Pray	89,-
Final Fantasy Vocal Sel. 2 Love Will Grow	89,-
Final Fantasy Special	...
Final Fantasy III*	59,-
Final Fantasy IV*	69,-
Final Fantasy IV Celtic Moon	79,-
Final Fantasy V*	79,-
Final Fantasy V Dear Friends	79,-
Final Fantasy VI*	99,-
Final Fantasy VI Grand Finale	89,-
Romancing Saga La Romance	69,-
Romancing Saga 2*	59,-
Romancing Saga 2 Eternal Romance	69,-
Romancing Saga 3*	99,-
Romancing Saga 3 Windy Tales	89,-
Music from Dragon Quest	...
Dragon Quest III	89,-
Dragon Quest IV	89,-
Dragon Quest V	89,-
Secret of Mana*	69,-
Secret of Mana 2*	99,-
Front Mission*	79,-
Front Mission 2 Gun Hazard*	89,-
Phantasmagoria Nabuco Uematsu	89,-
Chrono Trigger*	99,-
Tactics Ogre*	99,-
Ogre Battle*	79,-
Bahamut Lagoon*	89,-
Arc The Lad*	89,-
Langrisser 3*	...
Beyond The Beyond*	89,-
Policebots*	79,-
Super Mario RPG*	79,-
Castlevania IV*	...
Tekken 2 Strike Fighting	79,-
Donkey Kong Country*	59,-
Bomberman 3*	59,-
Yoshis Island*	59,-
King Of Fighters 96*	59,-
Samurai Showdown 2*	...
Toshinden 2*	69,-
Soul Edge*	...
Mario 64*	79,-
Overblood*	79,-
Tobal Nr. 1 Remixes	59,-
Biohazard*	79,-

\*Original Sound Version      ... bald erhältlich

Natürlich auch Ultra-Playstation, Saturn und Wollenspiele!

Versandkosten DM 10,- + 3,- Zahlungschein.  
Ab DM 300,- Bestellung liefern wir kostenlos.

Besuchen Sie auch unser Geschäft

**playground**  
VIDEOSPIELE

Der Spezialist für Videospiele:

Nintendo · Sega · Sony · Manga u.v.a.  
91052 Erlangen · Drausnickstraße 36  
Tel. 09131/51036



500.000 treue Nintendo 64-Fans in den USA bekamen ein zehnmütiges Video über die Kiste zugeschickt, um die Ungeduld vor dem Start

## Erscheinungstermin für Soul Edge in Japan bekanntgegeben

# SOUL EDGE

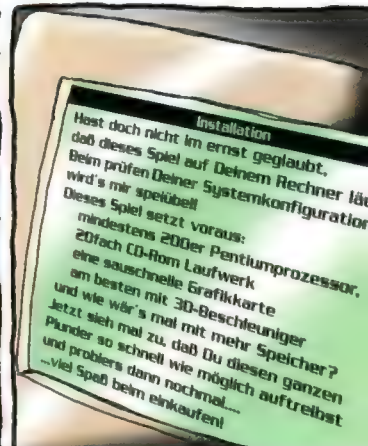
etwas zu mildern +++ KB Toys durfte das Nintendo 64 drei Tage vor dem offiziellen US-Release verkaufen +++ Das N64 kostet die amerikanischen Händler im Einkauf \$195, der offiziellen Verkaufspreis liegt bei \$199 +++ Heart Of Darkness, welches immerhin schon auf der ECTS 1995 zum Spiel des Jahres nominiert wurde, wird definitiv 1997, vorerst exklusiv für Saturn, erscheinen +++ Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi hat in seiner Frei-

Namco hat endlichen den definitiven Erscheinungstermin für Soul Edge bekanntgegeben. Am 20. Dezember wird Soul Edge in Japan erscheinen und, wie wir es schon von Tekken 1 + 2 gewohnt sind, jede Menge Features enthalten, die im Automaten nicht zu sehen waren. Ein leckeres Intro stimmt den Spieler ein, außerdem besteht die Möglichkeit, die Kleidung, die übrigens von Soul Edge-Fans entworfen wurde, zu wechseln. Zusätzlich kann man Version 1, Version 2 oder den Edge Master Mode anwählen (Andere Leute machen da drei Spiele draus). Übrigens soll Soul Edge angeblich unter einem neuen Namen veröffentlicht werden. Wie ein Sony-Firmensprecher inoffiziell mitteilte, soll sich eine englische Video- und Computerspiel-Zeitschrift an dem Titel stören, der dem eigenen Markennamen sehr ähnlich sei. Unser Vorschlag deshalb: Soul Generation oder Fun Soul oder besser noch Soul of Fun Generation. Noch abgefahrener wäre Fun Generation presents Soul (das könnte man dann auch als Musik-CD im Home Shopping-Kanal verschauern oder bei Tchibo gratis zu einem Pfund Kaffee beilegen).

## Herzlichen Glückwunsch!!!

In Ausgabe 10/96 brachten wir in Zusammenarbeit mit Codemasters einige Gewinner unter Euch Leser. Hier sind die glücklichen Abräumer: Das von Pete Sampras signierte Shirt geht an: Eray Karakis aus Frankfurt. Jeweils ein Sampras Extreme (PSX) gewinnen: Tobias Wabnitz/Heide, Mirko Fisco/Michelfeld, Matthias Röder/Nürnberg, Benjamin Herzog/Oelxdorf, Fatih Tosunlu/Offenbach. Je ein Pete Sampras-Shirt: Kai-Uwe Knüttel/Heßloch, Philipp Fensterseifer/Bell, Andreas Scharf/Frankenberg, Frank Holten/Bocholt, Claudius Brauer/Berlin. Die Gewinner des Nights-Gewinnspiels sind: André Paul, Hannover (Sega Saturn + Nights + Analog-Controller), je ein Nights + Analog-Controller geht an: Martin Metz/Wuppertal, Martin Schneck/Wittlich, Marcus Artmann/Ulm, Ralf Burkart/Oftersheim, Daniel Chazad/Offenbach. Eure Gewinne sind auf dem Weg, bei Sampras Extreme (PSX) müßt Ihr leider Geduld haben, denn der Veröffentlichungstermin hat sich etwas verschoben.

<http://www.funpress-online.de>  
jetzt im Internet!!!





## Matsushita kündigt Verspätung beim M2 an

Nachdem Matsushita die 64-Bit-Entwicklungen der 3DO Company für mehr als 100 Mio. \$ abgekauft hat, wollte man eigentlich noch zu Weihnachten mit dem lange angekündigten M2 auf den Markt kommen. Nun sieht es so aus, als ob das System wohl auf der E3 im Mai 1997 in Atlanta das erste Mal vorgestellt werden wird und aller Erfahrung nach nicht vor Herbst 97 greifbar sein wird.

Gerüchten zufolge werde die Firma abwarten, bis sich das neue Laserdisc-Medium DVD gut im Markt etabliert hat, bevor man die M2-Technologie, die ebenfalls mit DVD arbeitet, unters Volk bringen will.



## Nintendo 64 in USA ausverkauft

Schon drei Tage nach dem offiziellen Erstverkaufstag des Nintendo 64 waren alle 350.000 Einheiten verkauft. Howard Lincoln, Chairman Nintendo of America, zeigte sich überrascht und erfreut: „[...] wir haben einen großen Hit in unserer Hand.“ Damit wurden innerhalb einer Woche so viele Geräte verkauft wie Sega Saturns innerhalb von 32 bzw. PlayStations innerhalb von 13 Wochen. Mario wurde zu jedem Grundgerät abgesetzt, nur jeder vierte Kunde wollte Pilotwings.

zeit absolut nichts mit Videospielen am Hut, sein einziges Hobby ist das japanische Brettspiel Go, das er gar meisterlich beherrscht +++ Sexy Parodius, eine nicht ganz jugendfreie Fassung des bekannten Konami-Shooters, soll in den nächsten Tagen ausschließlich in Japan erscheinen +++ Enix, einer der dienstältesten Nintendo-only Entwickler, wird gerüch-teweise zukünftig für alle Systeme entwickeln +++

# Das 22.000 DM Gewinnspiel

ab Seite 100

NEUERÖFFNUNG

## FUTURE WORLD

VIDEOGAMES

### SONY PlayStation

wipEout 2097	.109,-
Andretti Racing	.98,-
Casper	.99,-
Davis Cup Tennis	.89,-
Galaxyn 3	.89,-
Time Commando	.97,-
Tekken 2	.99,95
Return Fire	.89,50
Skeleton Warrior	.89,90
Killing Zone	.85,-
Project Overkill	.99,95
Fade to Black	.89,90
Gunship 2000	.95,00
Soviet Stike	.99,95

### SEGA Saturn

Allen Trilogy	.99,-
Die Hard Trilogy	.109,-
Casper	.89,-
Destruction Derby	.99,50
Disc World	.99,95
Exhumed	.99,-
NBA Action Basketball	.89,50
Nights inkl 3D-Analog Pad	139,95
Space Hulk	.99,-
Star Fighter 3000	.98,-
Nights	.99,95

### SPECIALS

NEU! GAME BOY POCKET  
Preis auf Anfrage

Auch Auswahl an SNES, GameBoy  
und div. PC Spiele

NINTENDO 64	.399,-
Mario 64	.99,-
Pilotwings 64	.129,-

## Game Shop FUTURE WORLD

Versand + Laden  
Behlstraße 11  
65366 Geisenheim  
Tel.: 06722 / 6358  
Fax.: 06722 / 64207

# 06722 / 6358

Ladenpreise können abweichen • Änderungen vorbehalten!

## GAME DEVIL

VERSAND UND LADENLOKAL

TEL: 0212/316274

FAX: 0212/316397



BERATUNG, REPARATUR-  
SERVICE UND  
PLAYSTATION-UMBAU

GEBRAUCHTE SPIELE  
ALLER SYSTEME  
AB DM 19,-

VERSAND PER UPS, AB 300,- BESTELLWERT FREI !!  
GAME DEVIL, WALDER KIRCHPLATZ 5, 42719 SOLINGEN  
ÖFFNUNGSZEITEN: MO. - FR. 12.00 UHR - 19.00 UHR



# Playtime is over.

# DISRUPTOR



Schluß mit lustig! Jetzt trägst Du eine LightStormer-Uniform.  
Und das heißt schießen, schlagen und schlachten,  
bis alle Gegner der Erdallianz pulverisiert sind.  
Greif Dir Phasor, Anti-Materie-Beschleuniger  
und Plasma Geschütz.  
Und laß den Finger am Abzug!

Sonst hast Du für immer ausgespielt...

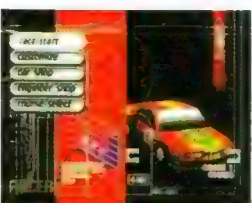








# NEW SHOTS Rage Racer



## Virtueller Durchblick

Ist Euch Euer Fernseher zu klein? Bekommt Ihr regelmäßig Streß mit den Eltern oder dem/der Freund(in), weil Ihr beim Zocken wieder mal zu laut



aufgedreht habt? Diese unerträglichen Zustände lassen sich mit den Personal Display Systems i-glasses von Virtual i.O rasch beheben. Personal Display System ist ein Begriff, der von Virtual i.O geprägt wurde. Es beschreibt ein Sichtgerät, das man auf dem Kopf trägt. Über Chinch-Kabel und diverse Adapter läßt sich die virtuelle Brille problemlos an

sämtliche Bildquellen anschließen. Mittels eines Riemens an der Rückseite wird das Headset an die Kopfform angepaßt, die Kopfhörer sind ergonomisch verstellbar. Neben der Standardeinstellung für normale Bildquellen verfügt das Gerät auch über zwei 3D-Varianten, dafür werden jedoch spezielle Programme benötigt. Head Tracking wird ebenfalls unterstützt, allerdings muß hierfür ein Upgrade erworben werden. Für knapp 1000,- DM erhält man ein durch und durch empfehlenswertes Headset, wenn die anfangs aufgeführten Gründe auf Euch zutreffen. Die Bildqualität ist nicht herausragend, aber durchaus brauchbar, die Darstellung erscheint etwas größer als auf einem 70er Fernseher. Die kleinen Kopfhörer verrichten ihre Arbeit bravurös, nur für extreme Lautstärken sind sie etwas schwach auf der Brust. Insgesamt fällt unser Fazit recht positiv aus, zumal sich auch der Kaufpreis für diese Technik in einem akzeptablen Rahmen bewegt.

### Technische Daten

<b>Gewicht:</b>	..... ca. 230 g
<b>Anzeige:</b>	..... 2 Vollfarb-Flüssigkristallanzeigen
<b>Auflösung:</b>	..... 180.000 Pixel pro Flüssigkristallanzeige
<b>Audio:</b>	..... Frequenz 20 - 20.000 Hz
<b>Interface:</b>	..... Eingang: 1 Videokanal Video: Einzelkanal-RCA-Eingang Audio: Stereo-RCA-Eingänge
<b>3D-Fähigkeit</b>	..... stereoskopes Sehen Field sequential, ohne Flimmern
<b>Lieferumfang:</b>	..... i-glasses, Visier, Video-Anschlußbox mit Kabeln, 6 Volt-Netzteil, Scart-Kabel, Reinigungstuch, Strinpolster, Bedienungsanleitung auf Demo- Video (in Englisch), Benutzerheft

**HOT**

## Zelda 64 wird doch nicht auf der Shoshinkai vorgestellt?

Obwohl verschiedene japanische Quellen seit Monaten felsenfest behaupten, Zelda 64 und das 64DD werde auf der Shoshinkai Ende November in Japan vorgestellt, wird nun immer klarer, daß Nintendo nicht in der Lage sein wird, auf der Nintendo-Hausmesse eine spielbare Version zu zeigen. Vielmehr wird nur ein Video die 64DD-Produkte ankündigen. Des weiteren wurde verlautbar, daß der Veröffentlichungsplan für Nintendo 64 und 64DD ein absoluter Witz sei, sich jeglicher Realität entziehe und teilweise Schwankungen von bis zu sechs Monaten auftreten würden. Wir sind gespannt und teilen nach dem oberg genialen Wave Race diese Skepsis mitnichten.

## Nintendo umschifft Hardware-Probleme mit „magischer Hand“

„Wie ein Karnickel aus dem Hut...“ kommentierten amerikanische Journalisten das plötzliche Auftauchen von 450.000 Nintendo 64, welche diesen Monat an die US-Händler ausgeliefert werden. Insgesamt 1.5 Mio Einheiten werden bis Weihnachten auf den amerikanischen Markt geworfen. Nintendo erklärt, daß sie diese Menge problemlos während des Weihnachtsgeschäfts an die Endkunden absetzen werden. Vielerorts werden nun Stimmen laut, die behaupten, daß die Hysterie um Lieferschwierigkeiten nur ein kostengünstiger, aber sehr effektiver Schachzug war. Aber das ist ja schließlich nicht verboten.



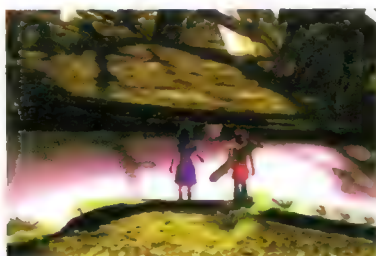


## Neorude

Rollenspiel

Technosoft/PlayStation

Die ansonsten für ihre Shooter bekannte Programmierfirma Technosoft kündigt ihr erstes Rollenspiel an. Die Spielfiguren und auch die Landschaft sind komplett aus Polygonen zusammengesetzt, die Partys bestehen aus drei Spielern, außerdem wird ein neuartiges Kampfsystem ausprobiert. Während der Kämpfe kann man seine Sichtperspektive frei verändern und eine Vielzahl an Strategien angeben, die die Figur dann auf den individuellen Kampfstil überträgt. Somit hat man es fast mit einer neuen Art von Beat' em Up zu tun. Wurde der Gegner erst einmal analysiert und die Marschroute festgelegt, kann man nicht mehr aktiv in die Kampfunde eingreifen. Es gibt auch keine Oberweltkarte oder Städte, die man erkundet, Technosoft spricht hier von einem „Cinematic RPG“, in dem man filmartige Sequenzen präsentiert bekommt. Ob es der Titel nach Deutschland schafft, bleibt abzuwarten.



NEUE ABONNEMENTEN !! ab Bestell-Mittwoch

Tel: 02504 - 9330 - 11

Persönliche Bestellannahme

Mo. Fr. 8.30 - 20.00 Uhr

Sa. 10.00 - 18.00 Uhr

## FREAK'S SHOP

Service - Hotline:

Tel: 02504 - 9330 - 12 & 14

Alfred-Krupp-Str. 24 48201 Telgte



5.11.96

mit 40. Souveniergebot



25.11.96

Bestellen Sie hier



Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

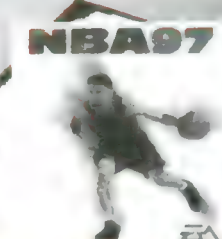
# 89,95

ACHTUNG: Terminverschiebungen sind leider vorprogrammiert !!!



10.11.96

Bestellen Sie hier



25.11.96

Bestellen Sie hier



25.11.96

Bestellen Sie hier

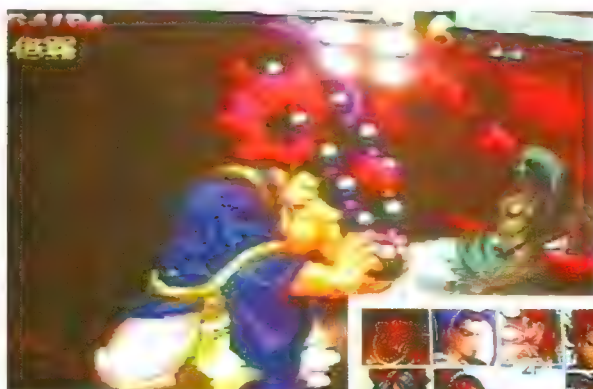




### Bushido Blade

Beat'em Up  
Squaresoft/PlayStation

Das zweite Kampfspiel von dem Rollenspiel-König Squaresoft soll ein ernstgemeinter Angriff auf Namcos Prügelkrone sein. Mit riesigen Polygon-Figuren, die mit detaillierten Texturen überzogen sind und teilweise sogar Schlagwaffen wie Langschwerter schwingen, wagt man nach Tobal No.1 erneut den Versuch, die dritte Dimension sinnvoll in ein Beat'em Up zu integrieren. Ob Härten wie die Darstellung von literweise Blut und eventuelle Finishing Moves auch hierzulande auf Beifall stoßen, bleibt abzuwarten. BB wird ab 20. Dezember in ausgewählten japanischen Geschäften erhältlich sein. Gepl. Erscheinungstermin in Europa: 1. Quartal 97



### Samurai Shodown 4

Beat'em Up  
SNK/Arcade

Das vierte Kapitel der berühmten SNK-Reihe wird aufgeschlagen. Mit Amakusa kehrt diesmal der Endgegner des ersten Teils in den Ring zurück. Die sonstige Belegschaft unterscheidet sich nicht grundlegend vom dritten Teil, allerdings findet Ihr fünf zusätzliche Prügelknaben. Neben alten Bekannten wie Charlotte, Jubei und Cham Cham erscheinen erstmals Kazuki und Sogetsu Fuuma, zwei Brüder die die Elemente Feuer und Wasser beherrschen. Samurai Shodown ist mehr ein Upgrade zum dritten Teil als ein eigenständiges Spiel, denn die meisten Grafiken wurden einfach übernommen. Eine Konsolenumsetzung dürfte nur eine Frage der Zeit sein.



### Total Drivin

Rennspiel  
Sony/PlayStation

Das Team, welches zuletzt erfolgreich Codemasters Pete Sampras fertigstellte, arbeitet nun an einem interessanten PSX-Rennspiel. Sechs ellenlange Strecken, darunter Kurse durch die schottischen Highlands, die Straßen Moskaus oder die ägyptische Wüste, die wiederum durch mannigfaltige Wetterbedingungen und Naturereignisse wie Erdbeben oder Vulkanausbrüche immer wieder im neuen Licht präsentiert werden, stehen zur Auswahl. Die Autos wurden aus über 300 Polygonen konstruiert, während des Rennens hat man es mit sieben Computergegnern zu tun. Das Projekt der Merit Studios soll im 1. Quartal 97 erscheinen.



### 64 Oozumo

Sumo-Wrestling  
Bottom Up/Nintendo 64

Der japanische National-Sport Sumo steht im Mittelpunkt dieses Kampfspieles, welches 1997 in Japan veröffentlicht werden soll. Die gigantischen Polygon-Monster, die höchstwahrscheinlich mit den Textur-Counterfeits bekannter Sumo-Größen versehen werden, liefern sich hier spektakuläre Kämpfe im Ring. Obwohl noch wenig Infos bekannt sind, ist jetzt schon klar, daß 64 Oozumo die „left position“ des Joypads nutzt, sprich, man steuert mit dem digitalen Steuerkreuz und dem Analog-Stick.



# FREAK'S SHOP

## MEGA DRIVE

3 SPORT-GAMES PACK  
Super-Monster GP & Ambler  
Tennis Superstar Soccer  
AAH- REAL MONSTERS  
ALIEN SOLDIER  
ARCADE CLASSIC  
BATMAN FOREVER  
BOMBERS "Clare"  
BRICK LARA CRICKET "Clare"

CRASH BURN  
DAS GROSSE INDELBUCH  
DESERT STRIKE  
DEVIL'S COURSE GOLF  
Dennis Duke Mail-Master  
DRAGONS REVENGE  
E.A. Boxing-Toughman C  
E.A. Hockey 8, der Master

EUROPEAN WRESTLING  
EUROPEAN WRESTLING 2  
EUROPEAN WRESTLING 3  
EUROPEAN WRESTLING 4

Int. Superstarsoccer 10/11  
KAWAIIAN GOLF  
KING OF THE LIONS  
LORDS TALKER  
MARS JAMES  
MAGNETIC MACHINES 96 <A>  
NBA ACTION Basketball 96  
NBA LIVE 96  
NHL Hockey 96

NHL Hockey 97  
N. MACHINES  
OLYMPIC SUMMER Games  
PACER RANGERS  
PACER RANGERS 2  
PRINCE OF PERSIA  
PROTECTOR  
RISER  
ROAD RASH 2  
ROAD RUNNER  
SAMURAI SHODOWN  
SHADOW WOLF  
SHANGHAI 2 <US>  
SKELETON KREW  
SOUL <A>  
SONIC 2

SONIC 3  
SONIC & KNUCKLES  
SONIC SPINBALL <A>  
STREET RACER  
STREETS OF RAGE 2  
STRIKER  
SUPERTRONIA  
THE LUTHERS  
THE LUTHERS 2  
V.I. THUNDER  
V.I. THUNDER 2  
Wario Country Club Games  
WORMS

WORMS 2  
WORMS 3  
WORMS 4  
WORMS 5  
WORMS 6  
WORMS 7  
WORMS 8  
WORMS 9  
WORMS 10  
WORMS 11  
WORMS 12  
WORMS 13  
WORMS 14  
WORMS 15  
WORMS 16  
WORMS 17  
WORMS 18  
WORMS 19  
WORMS 20  
WORMS 21  
WORMS 22  
WORMS 23  
WORMS 24  
WORMS 25  
WORMS 26  
WORMS 27  
WORMS 28  
WORMS 29  
WORMS 30  
WORMS 31  
WORMS 32  
WORMS 33  
WORMS 34  
WORMS 35  
WORMS 36  
WORMS 37  
WORMS 38  
WORMS 39  
WORMS 40  
WORMS 41  
WORMS 42  
WORMS 43  
WORMS 44  
WORMS 45  
WORMS 46  
WORMS 47  
WORMS 48  
WORMS 49  
WORMS 50  
WORMS 51  
WORMS 52  
WORMS 53  
WORMS 54  
WORMS 55  
WORMS 56  
WORMS 57  
WORMS 58  
WORMS 59  
WORMS 60  
WORMS 61  
WORMS 62  
WORMS 63  
WORMS 64  
WORMS 65  
WORMS 66  
WORMS 67  
WORMS 68  
WORMS 69  
WORMS 70  
WORMS 71  
WORMS 72  
WORMS 73  
WORMS 74  
WORMS 75  
WORMS 76  
WORMS 77  
WORMS 78  
WORMS 79  
WORMS 80  
WORMS 81  
WORMS 82  
WORMS 83  
WORMS 84  
WORMS 85  
WORMS 86  
WORMS 87  
WORMS 88  
WORMS 89  
WORMS 90  
WORMS 91  
WORMS 92  
WORMS 93  
WORMS 94  
WORMS 95  
WORMS 96  
WORMS 97  
WORMS 98  
WORMS 99  
WORMS 100

WORMS 101  
WORMS 102  
WORMS 103  
WORMS 104  
WORMS 105  
WORMS 106  
WORMS 107  
WORMS 108  
WORMS 109  
WORMS 110  
WORMS 111  
WORMS 112  
WORMS 113  
WORMS 114  
WORMS 115  
WORMS 116  
WORMS 117  
WORMS 118  
WORMS 119  
WORMS 120  
WORMS 121  
WORMS 122  
WORMS 123  
WORMS 124  
WORMS 125  
WORMS 126  
WORMS 127  
WORMS 128  
WORMS 129  
WORMS 130  
WORMS 131  
WORMS 132  
WORMS 133  
WORMS 134  
WORMS 135  
WORMS 136  
WORMS 137  
WORMS 138  
WORMS 139  
WORMS 140  
WORMS 141  
WORMS 142  
WORMS 143  
WORMS 144  
WORMS 145  
WORMS 146  
WORMS 147  
WORMS 148  
WORMS 149  
WORMS 150  
WORMS 151  
WORMS 152  
WORMS 153  
WORMS 154  
WORMS 155  
WORMS 156  
WORMS 157  
WORMS 158  
WORMS 159  
WORMS 160  
WORMS 161  
WORMS 162  
WORMS 163  
WORMS 164  
WORMS 165  
WORMS 166  
WORMS 167  
WORMS 168  
WORMS 169  
WORMS 170  
WORMS 171  
WORMS 172  
WORMS 173  
WORMS 174  
WORMS 175  
WORMS 176  
WORMS 177  
WORMS 178  
WORMS 179  
WORMS 180  
WORMS 181  
WORMS 182  
WORMS 183  
WORMS 184  
WORMS 185  
WORMS 186  
WORMS 187  
WORMS 188  
WORMS 189  
WORMS 190  
WORMS 191  
WORMS 192  
WORMS 193  
WORMS 194  
WORMS 195  
WORMS 196  
WORMS 197  
WORMS 198  
WORMS 199  
WORMS 200

WORMS 201  
WORMS 202  
WORMS 203  
WORMS 204  
WORMS 205  
WORMS 206  
WORMS 207  
WORMS 208  
WORMS 209  
WORMS 210  
WORMS 211  
WORMS 212  
WORMS 213  
WORMS 214  
WORMS 215  
WORMS 216  
WORMS 217  
WORMS 218  
WORMS 219  
WORMS 220  
WORMS 221  
WORMS 222  
WORMS 223  
WORMS 224  
WORMS 225  
WORMS 226  
WORMS 227  
WORMS 228  
WORMS 229  
WORMS 230  
WORMS 231  
WORMS 232  
WORMS 233  
WORMS 234  
WORMS 235  
WORMS 236  
WORMS 237  
WORMS 238  
WORMS 239  
WORMS 240  
WORMS 241  
WORMS 242  
WORMS 243  
WORMS 244  
WORMS 245  
WORMS 246  
WORMS 247  
WORMS 248  
WORMS 249  
WORMS 250  
WORMS 251  
WORMS 252  
WORMS 253  
WORMS 254  
WORMS 255  
WORMS 256  
WORMS 257  
WORMS 258  
WORMS 259  
WORMS 260  
WORMS 261  
WORMS 262  
WORMS 263  
WORMS 264  
WORMS 265  
WORMS 266  
WORMS 267  
WORMS 268  
WORMS 269  
WORMS 270  
WORMS 271  
WORMS 272  
WORMS 273  
WORMS 274  
WORMS 275  
WORMS 276  
WORMS 277  
WORMS 278  
WORMS 279  
WORMS 280  
WORMS 281  
WORMS 282  
WORMS 283  
WORMS 284  
WORMS 285  
WORMS 286  
WORMS 287  
WORMS 288  
WORMS 289  
WORMS 290  
WORMS 291  
WORMS 292  
WORMS 293  
WORMS 294  
WORMS 295  
WORMS 296  
WORMS 297  
WORMS 298  
WORMS 299  
WORMS 300

WORMS 301  
WORMS 302  
WORMS 303  
WORMS 304  
WORMS 305  
WORMS 306  
WORMS 307  
WORMS 308  
WORMS 309  
WORMS 310  
WORMS 311  
WORMS 312  
WORMS 313  
WORMS 314  
WORMS 315  
WORMS 316  
WORMS 317  
WORMS 318  
WORMS 319  
WORMS 320  
WORMS 321  
WORMS 322  
WORMS 323  
WORMS 324  
WORMS 325  
WORMS 326  
WORMS 327  
WORMS 328  
WORMS 329  
WORMS 330  
WORMS 331  
WORMS 332  
WORMS 333  
WORMS 334  
WORMS 335  
WORMS 336  
WORMS 337  
WORMS 338  
WORMS 339  
WORMS 340  
WORMS 341  
WORMS 342  
WORMS 343  
WORMS 344  
WORMS 345  
WORMS 346  
WORMS 347  
WORMS 348  
WORMS 349  
WORMS 350  
WORMS 351  
WORMS 352  
WORMS 353  
WORMS 354  
WORMS 355  
WORMS 356  
WORMS 357  
WORMS 358  
WORMS 359  
WORMS 360  
WORMS 361  
WORMS 362  
WORMS 363  
WORMS 364  
WORMS 365  
WORMS 366  
WORMS 367  
WORMS 368  
WORMS 369  
WORMS 370  
WORMS 371  
WORMS 372  
WORMS 373  
WORMS 374  
WORMS 375  
WORMS 376  
WORMS 377  
WORMS 378  
WORMS 379  
WORMS 380  
WORMS 381  
WORMS 382  
WORMS 383  
WORMS 384  
WORMS 385  
WORMS 386  
WORMS 387  
WORMS 388  
WORMS 389  
WORMS 390  
WORMS 391  
WORMS 392  
WORMS 393  
WORMS 394  
WORMS 395  
WORMS 396  
WORMS 397  
WORMS 398  
WORMS 399  
WORMS 400

WORMS 401  
WORMS 402  
WORMS 403  
WORMS 404  
WORMS 405  
WORMS 406  
WORMS 407  
WORMS 408  
WORMS 409  
WORMS 410  
WORMS 411  
WORMS 412  
WORMS 413  
WORMS 414  
WORMS 415  
WORMS 416  
WORMS 417  
WORMS 418  
WORMS 419  
WORMS 420  
WORMS 421  
WORMS 422  
WORMS 423  
WORMS 424  
WORMS 425  
WORMS 426  
WORMS 427  
WORMS 428  
WORMS 429  
WORMS 430  
WORMS 431  
WORMS 432  
WORMS 433  
WORMS 434  
WORMS 435  
WORMS 436  
WORMS 437  
WORMS 438  
WORMS 439  
WORMS 440  
WORMS 441  
WORMS 442  
WORMS 443  
WORMS 444  
WORMS 445  
WORMS 446  
WORMS 447  
WORMS 448  
WORMS 449  
WORMS 450  
WORMS 451  
WORMS 452  
WORMS 453  
WORMS 454  
WORMS 455  
WORMS 456  
WORMS 457  
WORMS 458  
WORMS 459  
WORMS 460  
WORMS 461  
WORMS 462  
WORMS 463  
WORMS 464  
WORMS 465  
WORMS 466  
WORMS 467  
WORMS 468  
WORMS 469  
WORMS 470  
WORMS 471  
WORMS 472  
WORMS 473  
WORMS 474  
WORMS 475  
WORMS 476  
WORMS 477  
WORMS 478  
WORMS 479  
WORMS 480  
WORMS 481  
WORMS 482  
WORMS 483  
WORMS 484  
WORMS 485  
WORMS 486  
WORMS 487  
WORMS 488  
WORMS 489  
WORMS 490  
WORMS 491  
WORMS 492  
WORMS 493  
WORMS 494  
WORMS 495  
WORMS 496  
WORMS 497  
WORMS 498  
WORMS 499  
WORMS 500

WORMS 501  
WORMS 502  
WORMS 503  
WORMS 504  
WORMS 505  
WORMS 506  
WORMS 507  
WORMS 508  
WORMS 509  
WORMS 510  
WORMS 511  
WORMS 512  
WORMS 513  
WORMS 514  
WORMS 515  
WORMS 516  
WORMS 517  
WORMS 518  
WORMS 519  
WORMS 520  
WORMS 521  
WORMS 522  
WORMS 523  
WORMS 524  
WORMS 525  
WORMS 526  
WORMS 527  
WORMS 528  
WORMS 529  
WORMS 530  
WORMS 531  
WORMS 532  
WORMS 533  
WORMS 534  
WORMS 535  
WORMS 536  
WORMS 537  
WORMS 538  
WORMS 539  
WORMS 540  
WORMS 541  
WORMS 542  
WORMS 543  
WORMS 544  
WORMS 545  
WORMS 546  
WORMS 547  
WORMS 548  
WORMS 549  
WORMS 550  
WORMS 551  
WORMS 552  
WORMS 553  
WORMS 554  
WORMS 555  
WORMS 556  
WORMS 557  
WORMS 558  
WORMS 559  
WORMS 560  
WORMS 561  
WORMS 562  
WORMS 563  
WORMS 564  
WORMS 565  
WORMS 566  
WORMS 567  
WORMS 568  
WORMS 569  
WORMS 570  
WORMS 571  
WORMS 572  
WORMS 573  
WORMS 574  
WORMS 575  
WORMS 576  
WORMS 577  
WORMS 578  
WORMS 579  
WORMS 580  
WORMS 581  
WORMS 582  
WORMS 583  
WORMS 584  
WORMS 585  
WORMS 586  
WORMS 587  
WORMS 588  
WORMS 589  
WORMS 590  
WORMS 591  
WORMS 592  
WORMS 593  
WORMS 594  
WORMS 595  
WORMS 596  
WORMS 597  
WORMS 598  
WORMS 599  
WORMS 600

WORMS 601  
WORMS 602  
WORMS 603  
WORMS 604  
WORMS 605  
WORMS 606  
WORMS 607  
WORMS 608  
WORMS 609  
WORMS 610  
WORMS 611  
WORMS 612  
WORMS 613  
WORMS 614  
WORMS 615  
WORMS 616  
WORMS 617  
WORMS 618  
WORMS 619  
WORMS 620  
WORMS 621  
WORMS 622  
WORMS 623  
WORMS 624  
WORMS 625  
WORMS 626  
WORMS 627  
WORMS 628  
WORMS 629  
WORMS 630  
WORMS 631  
WORMS 632  
WORMS 633  
WORMS 634  
WORMS 635  
WORMS 636  
WORMS 637  
WORMS 638  
WORMS 639  
WORMS 640  
WORMS 641  
WORMS 642  
WORMS 643  
WORMS 644  
WORMS 645  
WORMS 646  
WORMS 647  
WORMS 648  
WORMS 649  
WORMS 650  
WORMS 651  
WORMS 652  
WORMS 653  
WORMS 654  
WORMS 655  
WORMS 656  
WORMS 657  
WORMS 658  
WORMS 659  
WORMS 660  
WORMS 661  
WORMS 662  
WORMS 663  
WORMS 664  
WORMS 665  
WORMS 666  
WORMS 667  
WORMS 668  
WORMS 669  
WORMS 670  
WORMS 671  
WORMS 672  
WORMS 673  
WORMS 674  
WORMS 675  
WORMS 676  
WORMS 677  
WORMS 678  
WORMS 679  
WORMS 680  
WORMS 681  
WORMS 682  
WORMS 683  
WORMS 684  
WORMS 685  
WORMS 686  
WORMS 687  
WORMS 688  
WORMS 689  
WORMS 690  
WORMS 691  
WORMS 692  
WORMS 693  
WORMS 694  
WORMS 695  
WORMS 696  
WORMS 697  
WORMS 698  
WORMS 699  
WORMS 700

WORMS 701  
WORMS 702  
WORMS 703  
WORMS 704  
WORMS 705  
WORMS 706  
WORMS 707  
WORMS 708  
WORMS 709  
WORMS 710  
WORMS 711  
WORMS 712  
WORMS 713  
WORMS 714  
WORMS 715  
WORMS 716  
WORMS 717  
WORMS 718  
WORMS 719  
WORMS 720  
WORMS 721  
WORMS 722  
WORMS 723  
WORMS 724  
WORMS 725  
WORMS 726  
WORMS 727  
WORMS 728  
WORMS 729  
WORMS 730  
WORMS 731  
WORMS 732  
WORMS 733  
WORMS 734  
WORMS 735  
WORMS 736  
WORMS 737  
WORMS 738  
WORMS 739  
WORMS 740  
WORMS 741  
WORMS 742  
WORMS 743  
WORMS 744  
WORMS 745  
WORMS 746  
WORMS 747  
WORMS 748  
WORMS 749  
WORMS 750  
WORMS 751  
WORMS 752  
WORMS 753  
WORMS 754  
WORMS 755  
WORMS 756  
WORMS 757  
WORMS 758  
WORMS 759  
WORMS 760  
WORMS 761  
WORMS 762  
WORMS 763  
WORMS 764  
WORMS 765  
WORMS 766  
WORMS 767  
WORMS 768  
WORMS 769  
WORMS 770  
WORMS 771  
WORMS 772  
WORMS 773  
WORMS 774  
WORMS 775  
WORMS 776  
WORMS 777  
WORMS 778  
WORMS 779  
WORMS 780  
WORMS 781  
WORMS 782  
WORMS 783  
WORMS 784  
WORMS 785  
WORMS 786  
WORMS 787  
WORMS 788  
WORMS 789  
WORMS 790  
WORMS 791  
WORMS 792  
WORMS 793  
WORMS 794  
WORMS 795  
WORMS 796  
WORMS 797  
WORMS 798  
WORMS 799  
WORMS 800

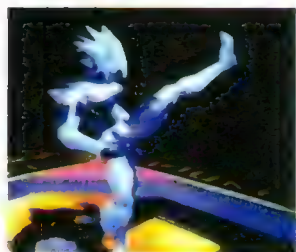
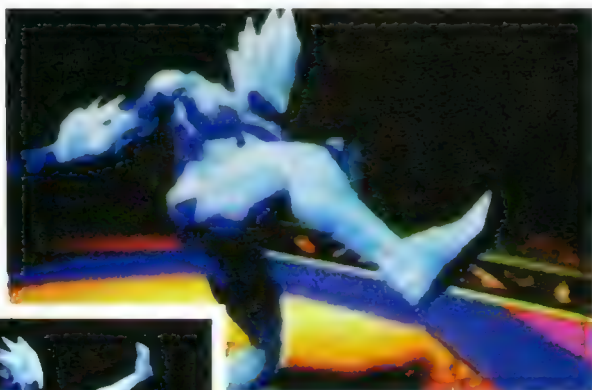
WORMS 801  
WORMS 802  
WORMS 803  
WORMS 804  
WORMS 805  
WORMS 806  
WORMS 807  
WORMS 808  
WORMS 809  
WORMS 810  
WORMS 811  
WORMS 812  
WORMS 813  
WORMS 814  
WORMS 815  
WORMS 816  
WORMS 817  
WORMS 818  
WORMS 819  
WORMS 820  
WORMS 821  
WORMS 822  
WORMS 823  
WORMS 824  
WORMS 825  
WORMS 826  
WORMS 827  
WORMS 828  
WORMS 829  
WORMS 830  
WORMS 831  
WORMS 832  
WORMS 833  
WORMS 834  
WORMS 835  
WORMS 836  
WORMS 837  
WORMS 838  
WORMS 839  
WORMS 840  
WORMS 841  
WORMS 842  
WORMS 843  
WORMS 844  
WORMS 845  
WORMS 846  
WORMS 847  
WORMS 848  
WORMS 849  
WORMS 850  
WORMS 851  
WORMS 852  
WORMS 853  
WORMS 854  
WORMS 855  
WORMS 856  
WORMS 857  
WORMS 858  
WORMS 859  
WORMS 860  
WORMS 861  
WORMS 862  
WORMS 863  
WORMS 864  
WORMS 865  
WORMS 866  
WORMS 867  
WORMS 868  
WORMS 869  
WORMS 870  
WORMS 871  
WORMS 872  
WORMS 873  
WORMS 874  
WORMS 875  
WORMS 876  
WORMS 877  
WORMS 878  
WORMS 879  
WORMS 880  
WORMS 881  
WORMS 882  
WORMS 883  
WORMS 884  
WORMS 885  
WORMS 886  
WORMS 887  
WORMS 888  
WORMS 889  
WORMS 890  
WORMS 891  
WORMS 892  
WORMS 893  
WORMS 894  
WORMS 895  
WORMS 896  
WORMS 897  
WORMS 898  
WORMS 899  
WORMS 900

WORMS 901  
WORMS 902  
WORMS 903  
WORMS 904  
WORMS 905  
WORMS 906  
WORMS 907  
WORMS 908  
WORMS 909  
WORMS 910  
WORMS 911  
WORMS 912  
WORMS 913  
WORMS 914  
WORMS 915  
WORMS 916  
WORMS 917  
WORMS 918  
WORMS 919  
WORMS 920  
WORMS 921  
WORMS 922  
WORMS 923  
WORMS 924  
WORMS 925  
WORMS 926  
WORMS 927  
WORMS 928  
WORMS 929  
WORMS 930  
WORMS 931  
WORMS 932  
WORMS 933  
WORMS 934  
WORMS 935  
WORMS 936  
WORMS 937  
WORMS 938  
WORMS 939  
WORMS 940  
WORMS 941  
WORMS 942  
WORMS 943  
WORMS 944  
WORMS 945  
WORMS 946  
WORMS 947  
WORMS 948  
WORMS 949  
WORMS 950  
WORMS 951  
WORMS 952  
WORMS 953  
WORMS 954  
WORMS 955  
WORMS 956  
WORMS 957  
WORMS 958  
WORMS 959  
WORMS 960  
WORMS 961  
WORMS 962  
WORMS 963  
WORMS 964  
WORMS 965  
WORMS 966  
WORMS 967  
WORMS 968  
WORMS 969  
WORMS 970  
WORMS 971  
WORMS 972  
WORMS 973  
WORMS 974  
WORMS 975  
WORMS 976  
WORMS 977  
WORMS 978  
WORMS 979  
WORMS 980  
WORMS 981  
WORMS 982  
WORMS 983  
WORMS 984  
WORMS 985  
WORMS 986  
WORMS 987  
WORMS 988  
WORMS 989  
WORMS 990  
WORMS 991  
WORMS 992  
WORMS 993  
WORMS 994  
WORMS 995  
WORMS 996  
WORMS 997  
WORMS 998  
WORMS 999  
WORMS 1000

WORMS 1001  
WORMS 1002  
WORMS 1003  
WORMS 1004  
WORMS 1005  
WORMS 1006  
WORMS 1007  
WORMS 1008  
WORMS 1009  
WORMS 1010  
WORMS 1011  
WORMS 1012  
WORMS 1013  
WORMS 1014  
WORMS 1015  
WORMS 1016  
WORMS 1017  
WORMS 1018  
WORMS 1019  
WORMS 1020  
WORMS 1021  
WORMS 1022  
WORMS 1023  
WORMS 1024  
WORMS 1025  
WORMS 1026  
WORMS 1027  
WORMS 1028  
WORMS 1029  
WORMS 1030  
WORMS 1031  
WORMS 1032  
WORMS 1033  
WORMS 1034  
WORMS 1035  
WORMS 1036  
WORMS 1037  
WORMS 1038  
WORMS 1039  
WORMS 1040  
WORMS 1041  
WORMS 1042  
WORMS 1043  
WORMS 1044  
WORMS 1045  
WORMS 1046  
WORMS 1047  
WORMS 1048  
WORMS 1049  
WORMS 1050  
WORMS 1051  
WORMS 1052  
WORMS 1053  
WORMS 1054  
WORMS 1055  
WORMS 1056  
WORMS 1057  
WORMS 1058  
WORMS 1059  
WORMS 1060  
WORMS 1061  
WORMS 1062  
WORMS 1063  
WORMS 1064  
WORMS 1065  
WORMS 1066  
WORMS 1067  
WORMS 1068  
WORMS 1069  
WORMS 1070  
WORMS 1071  
WORMS 1072  
WORMS 1073  
WORMS 1074  
WORMS 1075  
WORMS 1076  
WORMS 1077  
WORMS 1078  
WORMS 1079  
WORMS 1080  
WORMS 1081  
WORMS 1082  
WORMS 1083  
WORMS 1084  
WORMS 1085  
WORMS 1086  
WORMS 1087  
WORMS 1088  
WORMS 1089  
WORMS 1090  
WORMS 1091  
WORMS 1092  
WORMS 1093  
WORMS 1094  
WORMS 1095  
WORMS 1096  
WORMS 1097  
WORMS 1098  
WORMS 1099  
WORMS 1100

WORMS 1101  
WORMS 1102  
WORMS 1103  
WORMS 1104  
WORMS 1105  
WORMS 1106  
WORMS 1107  
WORMS 1108  
WORMS 1109  
WORMS 1110  
WORMS 1111  
WORMS 1112  
WORMS 1113  
WORMS 1114  
WORMS 1115  
WORMS 1116  
WORMS 1117  
WORMS 1118  
WORMS 1119  
WORMS 1120  
WORMS 1121  
WORMS 1122  
WORMS 1123  
WORMS 1124  
WORMS 1125  
WORMS 1126  
WORMS 1127  
WORMS 1128  
WORMS 1129  
WORMS 1130  
WORMS 1131  
WORMS 1132  
WORMS 1133  
WORMS 1134  
WORMS 1135  
WORMS 1136  
WORMS 1137  
WORMS 1138  
WORMS 1139  
WORMS 1140  
WORMS 1141  
WORMS 1142  
WORMS 1143  
WORMS 1144  
WORMS 1145  
WORMS 1146  
WORMS 1147  
WORMS 1148  
WORMS 1149  
WORMS 1150  
WORMS 1151  
WORMS 1152  
WORMS 1153  
WORMS 1154  
WORMS 1155  
WORMS 1156  
WORMS 1157  
WORMS 1158  
WORMS 1159  
WORMS 1160  
WORMS 1161  
WORMS 1162  
WORMS 1163  
WORMS 1164  
WORMS 1165  
WORMS 1166  
WORMS 1167  
WORMS 1168  
WORMS 1169  
WORMS 1170  
WORMS 1171  
WORMS 1172  
WORMS 1173  
WORMS 1174  
WORMS 1175  
WORMS 1176  
WORMS 1177  
WORMS 1178  
WORMS 1179  
WORMS 1180  
WORMS 1181  
WORMS 1182  
WORMS 1183  
WORMS 1184  
WORMS 1185  
WORMS 1186  
WORMS 1187  
WORMS 1188  
WORMS 1189  
WORMS 1190  
WORMS





### Dual Heroes

Beat'em Up  
Hudson Soft/Nintendo 64

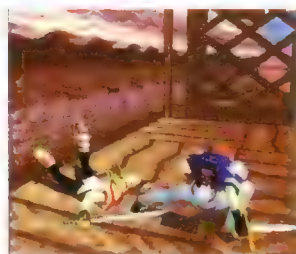
Während parallel an Bomberman 64 entwickelt wird, kündigt Hudson Soft unter dem Arbeitstitel Dual Heroes ein reinrassiges 3D-Prügelspiel für Nintendo 64 an. Über Game-Engine oder Grad der Fertigstellung war noch nichts zu erfahren, lediglich die Anzahl von acht Kämpfern wurde bekanntgegeben. Kein Grund, Euch das Spiel vorzuenthalten.



### Toshinden 3

Beat'em Up  
Takara/PlayStation

Takara kündigte Ende Oktober den dritten Teil ihres Prügelepos Toshinden an. Ein neues Feature ist die Möglichkeit, den Gegner in jeder Situation mit den Special- oder den normalen Moves treffen zu können, also auch, wenn er am Boden und in der Luft ist. Dafür gibt's keine Ring-Outs mehr. Konter-Moves sind genauso enthalten wie die Life-Bombs, die



Euch selbst geringen Schaden zufügen, aber verheerend für den Gegner sind, falls er sich in direkter Nähe zu Euch befindet. Rekordverdächtig ist die Kämpferzahl von 30. Ein Veröffentlichungsdatum steht nicht fest.



### Albert's Odyssey

Rollenspiel  
Sunsoft/Saturn



Die Geschichte eines Jungen, der auszog, um die Welt zu retten, war in Japan sowohl auf dem SNES als auch auf dem Saturn ein großer Erfolg. Deshalb entschloß man sich, den Titel endlich nach USA bzw. Europa zu bringen. Vor allem die extrem aufwendigen und in dieser Qualität für den Saturn sensationellen Grafiken fallen ins Auge. Allerdings ist der Spielverlauf eher Adventure-lastig und bedient sich nur diverser Stilmittel aus dem RPG-Sektor. Sollte die amerikanische Fassung nicht übersetzt werden, kann man noch im ersten Quartal mit einer Veröffentlichung rechnen.



### San Francisco Rush

Rennspiel  
Atari/Arcade



Auf der Automatenmesse AMOA war SF Rush von Atari der Geheimtip und die Überraschung schlechthin. Große Teile der berühmten Straßen von San Francisco wurden originalgetreu eingebaut, und obwohl die grafische Darstellung nicht unbedingt spektakulär zu nennen ist, wurde doch immer wieder auf den adrenalin-peitschenden Geschwindigkeitseffekt und die ausgereifte Steuerung hingewiesen. Derzeit verhandeln verschiedene Software-Häuser über eine Konsolen-Konvertierung.



# PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

# CROSS

Ladenverkauf

Versand

## Ein Hinweis in eigener Sache:

Alle aufgeführten Spiele sind PAL-Versionen,  
US/JP-Importe & weitere Spiele auf Anfrage.

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Körnebachstr. 95  
gg. Musikzirkus DO  
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30  
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dort-

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

Sega Saturn	PSX Hardware	PSX Software
Sega Saturn 399.- Sega Rally 469.- Control Pad 44.-	PlayStation 389.- Control Pad 55.- +Memorybag 89.- neGcon Pad 79.-	Sampras Tennis Formel Tekken 2 je nur 99.- Andretti Racing Need for Speed Road Rash je nur 79.-
Arcade Racer 115.- 	MemoryCard 46.- Memory 8 MBit 76.- Memory Drive 179.- Multiplayer-Box 63.-	Player-Mana- Box Viet Strike PGA 97 je nur 84.-
Need for Speed Sega Rally Formula 1 je nur 89.-	Spezialized Joystick 107.- 	Toshinden 2 Wipe Out Top Gun je nur 92.-
Virtua Stick 79.- 	Analog Joystick 119.- Padverlängerung 19.- Spezialized Pad 63.- Station Masterpad 39.-	je nur
Virtua Fighter 2 Fighting Vipers* Toshinden* je nur 89.-	Station Pad 29.- 	Wing Commander 3 Blam Machinehead Tunnel B 1 je nur 89.-
Voyager Pad 29.- 	Mouse+ Mauspad 55.- 	Blazing Dragon 2* Casper je nur 79.-
Story of Thor 2 Discworld Casper je nur 79.-	Cyclone Pad 55.- 	Time Eastern Black Space Hulk je nur 79.-
Terminator Pad 29.- 	Virtua Gun Für SAT & PSX 89.- 	Resident Evil Alien Trilogy Exhumed je nur 89.-
Panzer Dragoon Alien Trilogy Exhumed je nur 89.-	Gamebuster 84.- Link-Kabel 24.- HF-Adapter 45.- Scart-Kabel 24.-	FIFA Soccer 96 Bust a Move 2 je nur 58.-
Import-Card 39.- Memory-Card HF-Adapter 56.- Gamebuster 84.-		

## Unsere Spiele des Monats:

### Crash Bandicoot

Der wohl einzige Wolf, der auch hüpfen kann!  
Neu für Sony Playstation.

Deutsche  
Anleitung nur 99.-

### Destruction Derby 2

Der Crashfolger des erfolgreichsten PSX-Titels!  
Neu für Sony Playstation.

Komplett  
deutsche nur 99.-

## Top - Angebote PSX und Saturn

### Die Hard Trilogy\*

Tomb Raider

Heute schon Spaß gehabt ???

Für PSX  
und SAT je nur 89.-

### Baphomet's

Chronicles of the  
Myer

Nur  
PSX je nur 84.-

### Nights

Reisen Sie in die Traumwelt  
inkl. 3D-Controller und Pad nur 129.-

Nur  
SAT nur 94.-

### Project Overkill\*

Disruptor\*

Der Überlebenskampf hat begonnen

Nur  
PSX je nur 88.-

### Worldwide Soccer

Virtua Cop 2\*

Die Spiele-Hits für Sega Saturn!

Nur  
SAT je nur 99.-

### Supersonic Racers

Burning Road  
Street Racer

Nur  
PSX je nur 89.-

### Command & Conquer

Sim City 2000

Echtzeitstrategieknaller des Jahres

Für PSX  
und SAT je nur 89.-

### Firo & Klawd\*

Iron & Blood\*

Motto: Kämpfen, kämpfen, kämpfen

Nur  
PSX nur 79.-

### FIFA Soccer 97\*

NHL Powerplay

Spitzensport zum Spitzenpreis

Für PSX  
und SAT je nur 79.-

### Jumping Flash 2

X-COM 2

Strategie der etwas anderen Sorte

Nur  
PSX je nur 94.-

### Shockwave Assault

FIFA Soccer 96

Hi-Octane

Nur  
SAT je nur 39.-

### Shockwave Assault

NBA Live 96

Hi-Octane

Nur  
PSX je nur 39.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten.  
Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere  
AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kosten-  
pauschale! \* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbitten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen  
Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.-  
DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell  
nur Euroscheck akzeptiert!  
Postversand: Porto frei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!





## Super Mario Kart R

Rennspiel

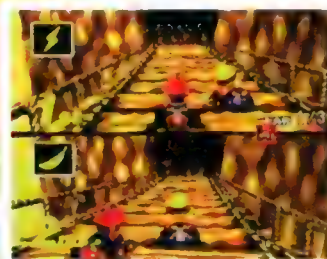
Nintendo/Nintendo 64

Zwar dürfte inzwischen jeder wissen, daß Mario Kart für das N64 kommt, doch wir können Euch wieder mit einer Reihe ganz neuer Screen-Shoots versorgen. Die 64-Bit-Konvertierung enthält viele der Features des ersten Teils, also Mario GP, Vs.-Mode, Time Attack und Battle-Mode. Es wird einen Vier-Spieler-Splitscreen geben und die Steuerung inklusive Drifts wird mit dem Analog-Stick vorgenommen. Gerüchten zufolge kann man allerdings auch die bewährte Steuerung des ersten Teiles anwählen, also Steuerkreuz in Verbindung mit der L- und R-Taste. Die Grafiken sehen zwar in punkto Detaildarstellung nicht so abgefahren spektakulär aus, wie manche erwartet hätten,



dafür liegt die Framerate aber auch noch im Vier-Spieler-Modus extrem hoch. Wir sind genauso gespannt wie Ihr, ob Mario Kart R vielleicht doch noch 1996 in Japan erscheinen wird. Immerhin war und ist der erste Teil seit dem Erscheinen vor drei Jahren in allen All-Time-Favorites-Charts ganz oben vertreten, es wurden mittlerweile schon Mario Kart-Clubs gegründet, und mit weit mehr als 1000 Rennstunden pro Nase gehört es auch bei Philipp, Binzi, Götz und Stephan zu den am exzessivsten gespielten Titeln. Erfreulicherweise

erfuhren wir, daß sich Shigeru Miyamoto augenblicklich nur auf dieses Projekt konzentriert.





# HOP 298 298 GAMES IM ÜBERBLICK oder TOP

Im allgemeinen gilt, daß das erste Jahr das schwierigste für ein neues Magazin ist. Erst recht in einem Bereich, der so heiß umkämpft ist wie der Videospielemarkt. Wir können uns nur allzu gut daran erinnern, von allen Seiten mit pessimistischen Prognosen hinsichtlich eines weiteren Multiformat-Magazins gewarnt worden zu sein.

Nichtsdestotrotz und voller Stolz können wir

sagen: „Die FUN GENERATION hat sich prächtig entwickelt!“ Unser primäres Anliegen, die Kaufberatung deutlich in den Vordergrund zu stellen, stieß sowohl bei Euch Lesern wie auch bei den Softwarefirmen auf große Resonanz

und Anerkennung. Objektiv und stets vorurteilsfrei haben wir in den bisherigen 10 Ausgaben (die aktuelle wurde in dieser Übersicht noch nicht berücksichtigt) insgesamt 298 Titel unter die Lupe genommen. Das Verhältnis von 16-Bit zu 32-Bit hat sich erwartungsgemäß deutlich zugunsten der Next Generation-Konso-

Stephan Girlich

len verschoben. Der Spielspaß-Wertungsdurchschnitt beträgt exakt 6,88/10 Punkte, die verschiedenen Genres liegen teilweise recht weit auseinander. Die besten Beurteilungen verdienten sich die Rollenspiele, der Durchschnitt liegt hier bei 8,29/10 Punkten. Dies liegt jedoch vor allem darin begründet, daß wir RPGs besonders sorgfältig selektieren und nur die für den deutschen Markt interessanten Titel vorstellen. Das Schlußlicht mit gerade mal 4,92/10 Punkten bilden die Adventures. Unsere Komplettübersicht aller bisher getesteten Spiele - indizierte Titel haben wir natürlich außen vor gelassen - soll Euch rechtzeitig zu Weihnachten als Leitfaden durch das immense Softwareangebot dienen. Die Kaufempfehlungen sind eigens gekennzeichnet und uneingeschränkt empfehlenswert.

Beat'em Up	38	Titel	6,68/10
Rennspiel	34	Titel	7,56/10
3D-Shooter	47	Titel	7,40/10
Shoot'em Up	24	Titel	5,42/10
Rollenspiel	7	Titel	8,29/10
Adventure	12	Titel	4,92/10
Action-Adventure	7	Titel	7,14/10
Sportspiel	55	Titel	7,02/10
Strategie	9	Titel	7,33/10
Jump'n Run/Shoot	39	Titel	6,54/10
Denkspiel	11	Titel	7,09/10
Spezielles	15	Titel	7,21/10

298 Games im Überblick auf den nächsten 11 Seiten

298 Games im Überblick auf den nächsten 11 Seiten



# BEAT'EM UP

Alle Weltung

Battle Arena Toshinden SAT 1-2 Sega

## Alle Wertungen im Überblick

Battle Arena Toshinden	SAT	1-2	Sega	Takara	8/10	1/96
Gelungene Adaption des PlayStation-Originals. Einer der wenigen Prügler, die ein Ausweichen in die dritte Dimension zulassen.						
Battle Arena Toshinden 2	PS	1-2	Takara	Takara	9/10	3/96
„Beat 'em Up-Fans müssen Toshinden 2 einfach haben, alle anderen sollten es zumindest mal antesten.“						
Criticom	PS	1-2	Vic Tokai	Kronos D.E.	5/10	3/96
„Wer bereits Toshinden besitzt, kann getrost auf Criticom verzichten, wer nicht, eigentlich auch.“						
Darkstalkers	PS	1-2	Virgin	Capcom	9/10	6/96
„Street Fighter Alpha, Darkstalkers und Vampire Hunter sind spielerisch ebenbürtig.“						
Double Dragon	PS	1-2	Technos	Technos	3/10	7/96
„Die miserablen Grafiken setzen dem eh schon unterdurchschnittlichen Titel die Krone auf.“						
Dragonball Z	PS	1-2	Bandai	Bandai	3/10	7/96
„Da Dragonball 2 hauptsächlich durch seine unglaubliche Übersichtlichkeit auffällt, sollten selbst Hardcore-Prügelers einen eventuellen Kauf mehrmals überschöpfen.“						
Fatal Fury Real Bout	NEO GEO	1-2	SNK	SNK	7/10	5/96
„Das fünfte Fatal Fury lockt mit einem Combo-System und einer sehr guten Spielbarkeit.“						
Fatal Fury 3	PS	1-2	SNK	SNK	7/10	9/96
„SNK läßt keine Zweifel aufkommen, wer neben Capcom über die größte Kompetenz und Routine in Sachen zweidimensionales Prügelspiel vorzuweisen hat.“						
Fight For Live	JAG	1-2	Atari	Atari	6/10	8/96
„Für den Jaguar fast schon eine kleine Grafiksensasion, laast der Titel gegen Tekken 2 oder VF 2 erwartungsgemäß tödlich ob.“						
Fighting Vipers	SAT	1-2	Sega	AM2	9/10	11/96
„Fighting Vipers ist eine sehr willkommene Abwechslung zur Virtua Fighter-Serie und gehört in jede Beat 'em Up-Sammlung.“						
Final Fight 3	SNES	1-2	Capcom	Capcom	6/10	3/96
„Versteht mich nicht falsch, Final Fight ist ein gutes, aber auf keinen Fall ein zeitgemäßes Spiel.“						
Fuunsaiiki	SAT	1-2	Data East	Data East	6/10	6/96
„Dieser Titel stellt sicherlich nicht den Quantensprung in Sachen Prügelspiele dar, aber weiß für einen relativ kurzen Zeitraum durchaus zu unterhalten.“						
Guardian Heroes	SAT	1-6	Sega	Treasure	7/10	5/96
„Viel falschmachen kann man eigentlich nicht; wenn man sich angesprochen fühlt und dieses Genre mag, wird man viele schöne Spielstunden vor sich haben.“						
Killing Zone	PS	1-2	Naxat Soft	Naxat Soft	3/10	6/96
„Innovationslose, technisch miese und leider auch spielerisch schwache 3D-Keilerei.“						
Primal Rage	PS	1-2	Time Warner	Probe	6/10	3/96
„Gerade noch akzeptable Umsetzung des Coin-op.“						
Primal Rage	3DO/SAT	1-2	Time Warner	Probe	5/10	3/96 8/96
„Letztendlich bleibt unterm Strich ein stereotypes Beat 'em Up ohne große Spielkultur, das im Schrank langsam Schimmel ansetzt.“						
Rise 2 Resurrection	PS/SAT	1-2	Acclaim	Mirage	2/10	5/96
„Für diesen Mist in irgendeiner Weise aktiv zu werden, macht soviel Sinn wie der Versuch, Spaß an einer Mogenspiegelung zu finden.“						
Samurai Shodown 3	PS	1-2	SNK	SNK	6/10	11/96
„Letztlich rettet wieder einmal die hohe Spielbarkeit die nicht ganz so überzeugende optische und akustische Hülle dieses Beat 'em Up.“						
Street Fighter Alpha	SAT	1-2	Capcom	Capcom	9/10	5/96
„Die Stärken und Schwächen: überragende Spielbarkeit und Steuerung - miese Optik, schwacher Soundtrack und Innovationslosigkeit.“						
Street Fighter The Movie	PS/SAT	1-2	Capcom	Capcom USA	6/10	6/95
„Spielerisch zwar auf gewohntem Capcom-Niveau, drückt insbesondere die fast schon abstoßende Grafik die Wertung ins uninteressante Mittelfeld.“						
S. Street Fighter 2 Turbo	3DO	1-2	Panasonic	Capcom Japan	9/10	6/95
„Mit dem Original-Pod eine Frechheit, heimst sich der Prügler mit einem adäquaten Steuergerät in Sachen Gameplay die volle Punktzahl ein.“						
Street Fighter Zero	PS	1-2	Capcom	Capcom	9/10	3/96
„Grafisch mager, spielerisch top - alles wie gehabt.“						
Street Fighter Zero 2	PS	1-2	Capcom	Capcom	9/10	10/96
„Fazit: Street Fighter Zero 2 ist das beste Street Fighter, das es je gab.“						
Tekken 2	PS	1-2	Sony	Namco	10/10	6/96
„Für 3D-Freaks DAS Beat 'em Up schlechthin: das phänomenale Gameplay und die Unzahl an versteckten Charakteren lehren der Konkurrenz ausnahmslos das Fürchten.“						
The King Of Fighters 95	PS/SAT	1-2	SNK	SNK	7/10	9/96 6/96
„Bis auf wesentlich kürzere Ladezeiten handelt es sich bei der Saturn-Fassung von King Of Fighters 95 um eine 1:1-Umsetzung des Neo Geo-Originals.“						
Three Dirty Dwarves	SAT	1	SegaSoft	Novotrade	8/10	11/96
„Abgedrehter Final Fight-Clone mit eigenwilligem Charme und einem sehr speziellen Humor. Ragt aus der Masse ähnlich aufgebauter Titel weit heraus.“						
Tobal No. 1	PS	1-2	Squaresoft	Dream Factory	8/10	10/96
„Wer sich die Zeit nimmt, tiefer in Squares Steuermechanismen einzutauchen, erlebt ein erfrischend anderes Beat 'em Up.“						
Vampire Hunter	SAT	1-2	Capcom	Capcom	9/10	5/96
„Traditionell in Szene gesetzter Prügler von Capcom, der durch seinen gemäßigten Schwierigkeitsgrad auch Beat 'em Up-Greenhorns eine reelle Chance läßt, einen der Abspänne zu sehen.“						
Virtua Fighter	MD 32X	1-2	Sega	AM2	9/10	6/95
„Steuerung und Spielmechanik können locker mit den großen Vorbildern mithalten, und auch die Grafik hat nicht die erwartet hohe Anzahl Federn lassen müssen.“						
Virtua Fighter 2	SAT	1-2	Sega	AM2	9/10	1/96
„... die aufgemotzte Grafik, unterstützt durch einen dem Automaten ebenbürtigen Sound, sorgt für die ideale Kompfatmosphäre.“ Spielerisch allerdings weist das Sequel zu VF Remix keine entscheidenden Verbesserungen auf.“						
Virtua Fighter Kids	SAT	1-2	Sega	AM2	8/10	10/96
„Kindische“ Variante des Spielhallenhits. Geschmackssache.“						
Weapon Lord	SNES	1-2	Namco	Visuell Concepts	5/10	1/96
„Weapon Lord wurde eindeutig für Street Fighter-Experten konzipiert, die auf der Suche nach einer neuen Herausforderung durch ein erweitertes Gameplay sind.“						
World Heroes Perfect	SAT	1-2	SNK	ADK	5/10	10/96
„World Heroes ist eines von unzähligen 2D-Beat 'em Ups und sticht aus eben dieser Vielfalt in keinsten Weise hervor.“						
X-Men Children OTA	SAT	1-2	Acclaim	Capcom	7/10	1/96
„Riesige, ansprechend animierte Sprites und aufwendig gezeichnete Hintergründe stehen auf der Habenseite, der deftige Schwierigkeitsgrad wird selbst von Experten als zu hoch empfunden.“						

**Kaufempfehlung:**

## PSX Tekken 2

**SAT Virtua Fighter 2**

PSX Street Fighter Zero 2



## Tekken 2



## Virtua Fighter 2



**Street  
Fighter  
Zero 2**



# RENNSPIEL

## Alle Wertungen im Überblick

Andretti Racing	PS	1-4	Electronic Arts	Ea Sports	8/10	10/96
... auch wenn RR sicher nicht mit einem Formel 1 zu vergleichen ist, so stellt es doch eine nette Alternative dar.						
Atari Karts	JAG	1-2	Atari	Atari	8/10	3/96
... die Knuddelroserei ist äußerst liebevoll in Szene gesetzt, eine Tatsache, die bislang nur auf die wenigsten Jaguar-Titel zutraf.						
Burning Road	PS	1-2	Funsoft	Funsoft	7/10	10/96
Fans von Arcade-orientierten Fun-Rosereien werden sicherlich ihre helle Freude haben.						
Circuit Beat	PS	1	Prism Arts	Prism Arts	7/10	9/96
Einfach zu beherrschendes Rennspiel, das sowohl für Einsteiger wie auch für Profis geeignet ist.						
Cyber Speed	PS	1	Mindscape	Mindscape	6/10	1/96
Kein richtiges Rennspiel, sondern vielmehr ein sackteures Grafik-Demo für die PlayStation ohne tiefergehenden Spielwitz.						
Dead Heat	SAT	1-2	Pack-In-Video	Genki	6/10	3/96
Mit japanischen Bikini-Schönheiten aufgepeppter Racer, dessen hohes Spielprinzip keine höhere Wertung zulässt.						
Destruction Derby	PS/SAT	1 (Link)	Psygnosis/Sega	Psygnosis	8/10	6/95 11/96
Spektakuläre Crash-Orgie, bei der sich das fahrerische Können auf das geschickte Anremplein der Gegner beschränkt. Vor allem in der Bowl ein Heidenspaß.						
Dirt Trax FX	SNES	1-2	Acclaim	Sculptured Software	8/10	1/96
Jeder Hobbybiker mit Rennspielersfahrung kann getrost zuschlagen.						
Drift King	PS	1	Bullet Proof S.	Genki	8/10	7/96
Rennspiel im besten Arcade-Stil, das durch umfangreiche Tuningmöglichkeiten auch langfristig zu motivieren weiß.						
ESPN Extreme Games	PS	1-2	SCE	SCE	7/10	6/95
Im Ein-Spieler-Modus verliert Extrem Games relativ schnell an Reiz, zu zweit sind auch auf Dauer heiße Duelle garantiert.						
F-1 Live Information	SAT	1	Sega	Sega Sports	5/10	1/96
Der Titel wäre ein echter Kracher, hätten die Entwickler beim Spieldesign nicht über alle Maßen geschludert.						
Formel 1	PS	1 (Link)	Psygnosis	Bizarre Creations	10/10	9/96
Konkurrenzlos geniale Formel 1-Simulation ohne übertrieben hohen Simulationsanspruch. Vor allem die perfekte Steuerung läßt Kenner mit der Zunge schmelzen.						
Hang On GP	SAT	1	Sega	Sega	8/10	1/96
Hang On ist ein Beispiel dafür, wie sich Segas langjährige Coin-op-Erfahrung auch positiv auf Saturn-Titel auswirken kann, die nicht aus der Spielhalle bekannt sind.						
High Velocity	SAT	1-2	Atlus	Atlus	7/10	1/96
Kein Daytona USA oder Sega Rally, aber für Fans bestimmt eine Überlegung wert.						
Hi-Octane	PS	1-2	Electronic Arts	Bullfrog	6/10	1/96
Die Grafikengine ist ein ziemlicher Mist, worunter das gesamte Spiel leidet.						
Impact Racing	PS	1	Virgin	Funcom Dublin	5/10	7/96
Impact Racing wird sicherlich nicht den Preis für das innovativste Spiel 1996 einheimen, dafür ist der Spielablauf einfach viel zu altbacken und simpel.						
Micro Machines '96	MD	1-8	Codemasters	Supersonic S.	8/10	6/95
Wenn auch der Lock etwas abgesplittert ist, so bleibt MM eines der besten Multi-Player-Games überhaupt.						
Micro Machines 2 T.T.	SNES	1-8	Ocean	Codemasters	8/10	1/96
Hinter der schlichten Grafik verbirgt sich ein spielerisches Potential, das insbesondere im Mehr-Spieler-Modus den überwiegenden Teil der 16-Bit-Rennspiel-Konkurrenz Staub schlucken läßt.						
Motor Toon GP 2	PS	1-2	SCI	Sasuma Matsushita	9/10	7/96
MTGP 2 stellt auf jeden Fall ein [grafisches] Highlight im Rennspiel-Zirkus dar, Fans werden wohl dennoch den ersten Teil vorziehen.						
Penny Racer	PS	1-2	Takara	Takara	7/10	6/96
Knuddeliges Rennspiel im typisch japanischen Grafikstil. Etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung.						
Power Drive Rally	JAG	1	Time Warner I.	Rage Software	5/10	1/96
Die Schwächen im Spieldesign und bei der Steuerung sind durch die nette Grafik nicht wettzumachen.						
Ridge Racer Revolution	PS	1 (Link)	Namco	Namco	10/10	3/96
Etwas anspruchsvollere, aber insgesamt recht innovationslose Fortsetzung des Klassikers. Trotzdem genial!						
Road Rash	PS/SAT	1	Electronic Arts	Monkey Do Productions	8/10	3/96 9/96
... in Sachen Gameplay zeigt Road Rash der Motorradrennspiel-Konkurrenz eindeutig, wober der Wind weht.						
Sega Rally	SAT	1-2	Sega	AM3	10/10	1/96
Geniale Umsetzung des Spielhallen-Hits. Ohne nennenswerte Schwächen und mit einem echten Zwei-Spieler-Modus versehen, stellt Sega Rally bis zum heutigen Tage den besten Racer auf dem Saturn dar.						
Super Skidmarks	MD	1-4	Codemasters	Acid Software	7/10	6/95
... ab zwei Spielern gleichzeitig steht Super Skidmarks in direkter Konkurrenz zu Micro Machines.						
Taito Chase H.Q. Plus S.C.I.	SAT	1	Taito	Taito	3/10	10/96
Selbst Verfolgungsjagdbegeisterten macht es bestimmt mehr Spaß, ihren kleinen Bruder im Kettcar zu jagen.						
The Need For Speed	PS/SAT	1-2	Electronic Arts	Pioneer Productions	9/10	5/96 9/96
Gelungene Edel-Roserei mit auf realistisch getrimmter Aufmachung und grandiosem Zwei-Spieler-Modus.						
Virtua Racing	SAT	1-2	Time Warner I.	Time Warner I.	6/10	1/96
Virtua Racing als Hit einzustufen, würde ungefähr soviel Sinn machen, wie dem Papst eine Vaterschaftsklage anhängen zu wollen.						
wipEout	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	10/10	6/95
Die tolle Aufmachung wird dann auch nur durch das exzellente Gameplay überboten... Das Original-wipEout zählt schon heute zu den Klassikern für die PlayStation.						
wipEout	SAT	1	Sega	Perfect Entertainment	8/10	5/96
Auch wenn die Saturn-Konvertierung zum genialen PlayStation-Vorbild nicht aufschließen kann, ein Topspiel ist die Umsetzung allemal.						
wipEout 2097	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	10/10	10/96
Grandiose Fortsetzung des futuristischen Rennspiels. Ultraschnell, ultraspektakulär und ultracool: ein Pflichtkauf für Geschwindigkeitsfanatiker, Grafikfetischisten und Joypad-Profis.						

### Kaufempfehlung:

PSX Formel 1

SAT Sega Rally

PSX wipEout 2097



Formel 1



Sega Rally



wipEout 2097



# 3D-SHOOTER

## Alle Wertungen im Überblick

Alien Trilogy	PS/SAT	1	Acclaim	Probe	9/10	3/96 10/96
... neben George Lucas' Star Wars-Saga wohl die verkaufsträchtigste Lizenz schlechthin und auch spielerisch ein potentieller Longseller.						
Assault Rigs	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	7/10	1/96
Grafisch und akustisch State Of The Art, gibt sich Assault Rigs in spielerischer Hinsicht etwas monoton.						
Battlemorph	JAG	1	Atari	Attention To Detail	8/10	5/96
Der Cybermorph-Nachfolger lockt mit komplexen Welten und einem Atari-typischen Grafikstil. Für verspielte Naturen.						
Blade Force	3DO	1	Studio 3DO	Studio 3DO	6/10	1/96
Blade Force wirkt wie ein typisches US-Produkt, in dem die Entwickler der Aufmachung den Vorzug gegenüber der Spielbarkeit geben.						
Blam! Machinehead	PS	1	Eidos	Core Design	7/10	11/96
... handelt es sich bei Blam! Machinehead um ein klar überdurchschnittliches 3D-High Speed-Shoot'em Up mit spannenden Zwischensequenzen und unterhaltsamen strategischen Einlagen.						
Congo The Movie	SAT	1	Sega	Jumpin' Jack Software	6/10	6/96
Einfallsloses, aber insgesamt durchaus akzeptables 3D-Abenteuer, das sich nur grob an die filmische Vorlage hält.						
Descent	PS	1	Interplay	Parallax Software	9/10	5/96
Unterm Strich ist das etwas betagte Descent auch heute noch ein Spiel, das durch seine Intensität und Innovativität die Konkurrenz bis auf wenige Ausnahmen recht alt aussehen läßt.						
Die Hard Trilogy	PS	1	Electronic Arts	Probe	9/10	11/96
Die Hard Trilogy ist meiner Meinung nach eine der wenigen wirklich überzeugenden Umsetzungen eines Kinothemas. Die Idee, aus den drei Filmen auch drei eigenständige Spiele zu machen, wurde erstklassig umgesetzt.						
Exhumed	SAT	1	BMG	Lobotomy Software	9/10	11/96
Grafisch beeindruckende 3D-Drgie mit spektakulären Lichteffekten, komplexer Levelstruktur und ausgefeilter Spielmechanik.						
Experts	PS	1	Nihon Bussan	Nichibutsu	3/10	9/96
... unterm Strich ist Experts ein innovationsloser, technisch unterdurchschnittlicher und vor allem null motivierender 3D-Shooter, der sich im besten Falle als Türstopper verwenden läßt.						
Fade To Black	PS	1	Electronic Arts	Delphine	6/10	7/96
Conrads neuestes Abenteuer kann weder spielerisch noch optisch überzeugen. Allein die tolle Story hält einen bei Laune.						
Firestorm: Thunderhawk 2	PS/SAT	1	Core Design	Core Design	8/10	3/96 1/96
Hochexplosiver Nachfolger des Mega CD-Hits. Die detaillierte Grafik und die komplexe Steuerung garantieren lange anhaltenden Spielspaß.						
Flying Nightmares	3DO	1	Studio 3DO	Domark	5/10	6/95
... präsentiert sich Flying Nightmares als passabler erster Gehversuch im Simulationsbereich. Einen Flightstick vorausgesetzt, gefällt FN durch fair aufgebaute Missionen, die nur mit der entsprechenden Taktik zu meistern sind.						
Galaxian 3	PS	1-4	SCE	Namco	2/10	7/96
Bei Gesamtspielzeiten von unter zwanzig Minuten gibt's eben auch kaum Punkte.						
Gun Griffon	SAT	1	GameArts	GameArts	9/10	5/96
Gun Griffon leidet unter dem Krazy Ivan-Syndrom - es ist einfach viel zu kurz. Schade eigentlich, denn der Rest ist ein einziger, endlos motivierender Superlotu.						
Gunship	PS	1	Microprose	Microprose	9/10	8/96
Nur Grafikfetischisten und Pazifisten kann man wirklich abrotten, allen anderen sei Gunship wärmstens ans Herz gelegt, im Simulationsbereich gibt es auf keiner Konsole irgendetwas Vergleichbares.						
Horned Owl	PS	1-2	SCE	SCE	6/10	3/96
... nach dem einmaligen Durchspielen und dem Testen des Zwei-Spieler-Modus bleibt nur noch Longeweile...						
Krazy Ivan	PS	1 (Link)	Psygnosis	Psygnosis	9/10	1/96
Krazy Ivan zeichnet sich durch beeindruckend flüssige 3D-Grafik und extrem detailliert dargestellte und perfekt animierte Kampfmaschinen aus. Brillant in Szene gesetzte Zukunftsvision, die allerdings von Profis recht schnell durchgezackt ist.						
Kileek The Blood 2	PS	1	Sony Music	Genki	7/10	3/96
Doch trotz dichter Atmosphäre, ausgefeilter Technik und exakter Steuerung verpaßt Genki's zweiter Versuch eine höhere Wertung letztendlich wegen dem zu geringen Spielumfang...						
Lone Soldier	PS	1	TelStar	TelStar	7/10	1/96
Optisch und akustisch wird ansprechende Kost geboten, spielerisch dagegen sackt die Motivation nach dem ersten Durchspielen gehörig in den Keller.						
Magic Carpet	PS/SAT	1	Electronic Arts	Bullfrog	9/10	5/96
Technisch nicht völlig überzeugend, gefällt Magic Carpet vor allem durch sein ausgeklügeltes Gameplay und die hervorragende Steuerung.						
Panzer Dragoon Zwei	SAT	1	Sega	Sega	8/10	5/96
... avantgardistischer Shooter. Selbst nach dem Durchspielen motiviert PDZ dank verschiedener, relativ frei wählbarer Routen weiterhin.						
PO'ed	PS	1	Warner I. E.	Accolade	6/10	7/96
PO'ed stellt in keinem Bereich eine ernstzunehmende Konkurrenz für die Überliga der 3D-Ballerspiele dar.						
Scramble Cobra	3DO	1	Panasonic	Genki	7/10	3/96
Wer sich von der lieblosen Grafik nicht entmutigen läßt, wird angenehm überrascht werden. SC bietet nämlich um so mehr inhaltlichen Tiefgang.						
Shellshock	PS/SAT	1	CentreGold	Core Design	7/10	7/96 6/96
Shellshock ist unterm Strich technisch sehr solide, spielerisch ansatzweise durchaus gelungen, verbrät eine höhere Wertung aber letztendlich durch die etwas lieblose und steril wirkende Aufmachung.						
Shockwave Assault	PS/SAT	1	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10	3/96 7/96
In Sachen Fun-Faktor zählt Shockwave Assault zu den spektakulärsten und vielschichtigsten Shootern für die nächste Generation.						
Shockwave 2 BTG	3DO	1	Electronic Arts	ATG	8/10	3/96
Ein nach wie vor sehr guter SF-Shooter, aber nicht mehr so leicht zugänglich wie der erste Teil.						
Sidewinder	PS	1-2	Asmik	Pegasus	7/10	5/96
Arcade-lastige Flugsimulation mit spektakulärer Grafik und knackigem Schwierigkeitsgrad. (dt. Titel: Raging Skies)						
Space Harrier	SAT	1	Sega	Sega Ages	2/10	10/96
Klassiker hin, Klassiker her: Space Harrier für den Saturn ist heutzutage absoluter Schrott!						
Space Hulk	3DO	1	Electronic Arts	Key Game	7/10	6/95
Mit einer hervorragenden Atmosphäre ausgestattet, vermiest auf dem 3DO der verflucht hohe Schwierigkeitsgrad den Spielspaß beträchtlich.						
Space Hulk	PS/SAT	1	Electronic Arts	Krisalis	9/10	7/96 10/96
Im Gegensatz zur 3DO-Version sind diese beiden Versionen mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad versehen, was die Fun-Kurve deutlich nach oben schnellen läßt.						
Starfighter (3000)	3DO/PS	1	Studio 3DO	Krisalis	8/10	1/96 8/96
Für Shooter-Fans unentbehrlich, scheitert Starfighter lediglich wegen der teilweise inhaltlich zu ähnlich aufgebauten Missionen an einer noch höheren Wertung.						

### Kaufempfehlung:

PSX Wing Commander 3

SAT Exhumed

PSX/SAT Alien Trilogy



Wing Commander 3



Exhumed



Alien Trilogy



# continued

## Alle Wertungen im Überblick

Titan Wars	SAT	1	BMG	Crystal Dynamics	7/10	6/96
„Liebhaber spektakulärer Weltraumschlachten werden ihre helle Freude haben.“						
Top Gun - Fire At Will	PS	1	Microprose	Spectrum Holobyte	7/10	7/96
Im direkten Vergleich mit Gunship bleibt Top Gun in jeglicher Hinsicht nur zweiter Sieger.						
Tunnel B1	PS	1	Ocean	Neon	9/10	11/96
Fassen wir zusammen: für knapp hundert Mark erhaltet ihr einen aufwendig inszenierten, lange motivierenden und höllisch schweren Shooter, noch dazu von einer deutschen Softwarefirma produziert - für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy.						
Virtua Cop	SAT	1-2	Sega	Sega	8/10	1/96
„Virtua Cop ist ein klasse Party-Game, und man hat das Gefühl, wirklich mittendrin zu sein.“ Mit der Sega Gun unglaublich gut!						
Warhawk	PS	1	Sony Interactive	Single Trac	8/10	3/96
„Warhawk ist einer der wenigen Blender im positiven Sinne.“						
Wing Arms	SAT	1	Sega	Sega	8/10	6/95
„Wing Arms ist eigentlich ein sehr gutes Spiel mit hervorragender Atmosphäre...“ Nur die fehlende Paßwort-Funktion und die völlig ver- hunzte dritte Stage verhindern eine noch höhere Wertung.						
Wing Commander 3	PS	1	Electronic Arts	Origin	10/10	5/96
... aber nur Krümerseelen suchen verbissen nach etwigen Kritikpunkten, die es gewiß bei jedem Spiel gibt, wenn man nur lange genug danach sucht. Fakt ist, WC 3 geht unter die Haut, und ist es nicht genau das, was ein Videospiel auszeichnen sollte?“						
Zeitgeist	PS	1	Taito	K.A.	6/10	6/95
Durch das altbackene Spielprinzip, die mäßige Grafik und ein nicht nachvollziehbares Verhalten der Gegner entpuppt sich Zeitgeist als ein höchst durchschnittliches Balleruergrün.						

# SPECIALS

## Alle Wertungen im Überblick

Aquonaut's Holiday	PS	1	SCE	Artink	Entfällt	8/96
„Als Spiel im eigentliche Sinne kann man die Unterwasser-Erfahrung nicht bezeichnen, deswegen verzichten wir auf eine Wertung.“						
Bomberman SS	SAT	1-10	Hudson	Hudson	8/10	9/96
Der Mehr-Spieler-Modus schlechthin: Mit sage und schreibe zehn Mitspielern gleichzeitig kann man die kleinen bemützen Bombenleger in die Luft sprengen.						
Creature Shock	SAT	1	Data East	Argonaut Software	2/10	5/96
... angesichts des viel zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades und der ungemein schwammigen Steuerung werden selbst Grafikfeti- schisten mehr Frust als Kurzweil schieben.“						
Extreme Pinball	PS	1-4	Electronic Arts	High Score Entertainment	5/10	6/96
... nichts weltbewegendes, um nicht zu sagen biedere Kost.“						
Namco Museum Pieces Vol. 1	PS	1	SCE	Namco	3/10	7/96
„Sammler und Nostalgiker werden dieser Spielesammlung trotzdem einen Platz im Spielregal freiräumen...“						
Nights	SAT	1-2	Sega	Sega	9/10	9/96
Phantasievolles, extrem liebevoll in Szene gesetztes Game, das erst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit sein volles spielerisches Potential freigibt.						
Pinball Deluxe	GB	1	Gametek	SpiderSoft	6/10	6/95
Mittelprächtiger Flipper mit sieben Tischen. Der teilweise unrealistisch wirkende Kugellauf und weitere Fehler im Spieldesign verhindern eine bessere Wertung.						
Pilotwings 64	N64	1	Nintendo	Paradigm	9/10	9/96
„Alles in allem ist Pilotwings nicht nur wegen seiner hervorragenden Grafiken, sondern vor allem auch aufgrund des hohen Simulations- charakters ein auch für ältere Semester uneingeschränkt empfehlenswertes Spiel.“						
Pro Pinball - The Web	PS	1-4	Laguna	Empire Interactive	8/10	8/96
Insgesamt aber ist Pro Pinball - The Web Grund genug, den Originalen in der Spielhalle langsam aber sicher leise Servus zu sagen.“						
Super Bomberman 3	SNES	1-5	Hudson Soft	Hudson Soft	8/10	6/95
... als Party-Game bleibt Bomberman unschlagbar.“ Kompetente Fortsetzung des Hudson Soft-Klassikers.						
Super Bomberman 4	SNES	1-5	Hudson Soft	Hudson Soft	8/10	7/96
Bomberman 4? Noch mehr Party-Game - noch mehr Fun!						
Tilt!	SAT	1-4	Virgin	NMS-Soft	8/10	11/96
„Zieht man in Betracht, daß Tilt! ein realistisches Abprallverhalten aufweist und sich durchaus flüssig spielt, kommt man unweigerlich zu dem Schluß, den bisher besten Flippersampler vor sich zu haben.“						
True Pinball	PS	1-4	Ocean	Laguna	7/10	6/96
„Eingefleischte Dragon's Fury-Fans werden sich mit Grouen abwenden, der Rest wird fast restlos zufrieden sein.“						
Worms	PS/SAT	1-4	Ocean	Team 17	10/10	3/96
„Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spielchen an, um irgendwann festzustellen, daß es draußen gerade hell wird.“ Genies les Mehr-Spieler-Game mit hohem Suchtfaktor.						

### Kaufempfehlung:

PSX/SAT Worms

SAT Nights

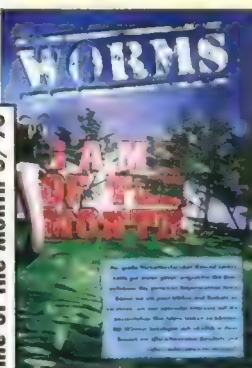
N64 Pilotwings 64



Game of the Month 1/96



Game of the Month 3/96



Game of the Month 5/96





# SHOOT'EM UP

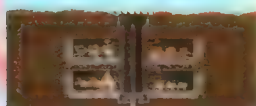
## Alle Wertungen im Überblick

Choaniki	SAT	1	NCS	NCS	2/10	6/96	<i>„Choaniki gab auf der PC-Engine keine sonderlich gute Figur ab, auf dem Saturn aber ist dieses Spiel so schlecht, daß es schon beinahe gut ist.“</i>
Darius Gaiden	SAT	1-2	Taito	Taito	4/10	3/96	<i>„Es ist schon erstaunlich, daß Taito gerade bei ihrem hauseigenen Klassiker derart geschludert hat.“</i>
Darius II	SAT	1-2	Taito	Taito	3/10	7/96	<i>„Nach schlimmer als Metal Black, noch trashiger!“</i>
Defender 2000	JAG	1	Atari	Llamasoft	5/10	6/96	<i>„Tempest 2000 verlängerte die Lebensspanne eines Klassikers, Defender 2000 ist hingegen ein bitteres Gnadenbrot.“</i>
Exo Squad	MD	1-2	Virgin	Novotrade	2/10	3/96	<i>„In allen Belangen weit unterdurchschnittlicher Shooter - Trash in Reinkultur.“</i>
Front Mission G. H.	SNES	1	Squaresoft	Omiya Soft	7/10	5/96	<i>„Ohne Japanischkenntnisse bleibt manches Missionsziel, und die Story sowieso, im Verborgenen. Dennoch, Gun Hazard ist äußerst umfangreich und präsentiert sich ansprechend, von daher ist der Titel zumindest für eingefleischte Importfreaks interessant.“</i>
Galactic Attack	SAT	1	Taito	Taito	7/10	1/96	<i>„Trotzdem sollte jeder, der sich mit 2D-Shootern nur im entferntesten anfreunden kann, Galactic Attack mal anspielen.“ Traditioneller Shooter mit höllischem Schwierigkeitsgrad.</i>
Gradius Deluxe Pack	PS/SAT	1	Konami	Konami	7/10	6/96	<i>„An dieser CD scheiden sich die Geister: von genial, weil Klassiker, der Liebhaber bis zu grausame Folter der Grafikfetischisten reichen die Urteile.“</i>
Gunbird	SAT	1-2	Atlus	Psikyo	6/10	3/96	<i>„Gunbird hätte durchaus ein guter Titel werden können, wenn nicht wirklich jeder den Titel innerhalb einer Stunde durchzocken könnte.“</i>
Kolibri	MD 32X	1	Sega	Novotrade	6/10	6/95	<i>„Kolibri wirkt im Vergleich zu Ecco deutlich hektischer und stellt die Action klar in den Vordergrund.“</i>
Mechwarrior 3050	SNES	1-2	Activision	Tiburon	4/10	6/95	<i>„Zwar basiert Mechwarrior auf dem weltweit bekannten FASA Battle Tech Universum, wird dessen Kultstatus aber nicht im mindesten gerecht.“</i>
Metal Black	SAT	1-2	Taito	Ving	4/10	7/96	<i>„Simples Ballerspiel, das selbst hartgesottene Battletech-Freaks nur kurzzeitig reizen dürfte.“</i>
Parodius 3	SNES	1-2	Konami	Konami	8/10	3/96	<i>„Trash pur!“</i>
Philosoma	PS	1	SCE	SCE	7/10	6/95	<i>„Ungemein spielbar, mit mustergültig ausgearbeiteten Levels, völlig abgedrehten Gegenspielern und spritzigen Ideen legt Parodius klar, wie ein 2D-Shooter aussehen sollte.“</i>
Pop'n Twinbee	PS/SAT	1-2	Konami	Konami	5/10	1/96	<i>„Eindrucksvolle Spezialeffekte, faires Leveldesign und mustergültig aufrüstbare Waffen sind die Pluspunkte des brillant in Szene gesetzten Shooters. Für Profis aber deutlich zu einfach und insgesamt zu kurz.“</i>
Return Fire	PS	1-2	Warner Interac.	Silent Software	9/10	6/96	<i>„Trotz der hochgradig originell und hinreißend animierten Gegner platziert sich Pop'n Twinbee durch den viel zu niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad gerade mal im Mittelfeld.“</i>
Sonic Wings Special	SAT	1-2	Media Quest	Media Quest	3/10	9/96	<i>„Trotz des simplen Spielprinzips garantiert Return Fire enormen Spielspaß. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus ein Dauerbrenner und mit einem hohen Faktor an Schadenfreude versehen.“</i>
Stahlfeder	PS	1	Santos	Santos	6/10	5/96	<i>„Innötig wie die Beulenpest.“ Wieder mal in allen Belangen ein geniales Beispiel, wie ein Shooter nicht aussehen sollte.</i>
Strikers 1945	SAT	1-2	Atlus	Psikyo	5/10	9/96	<i>„Auch wenn Stahlfeder nicht unbedingt detailverliebt ausgearbeitet wurde, bleibt es für Genre-Fans eine Überlegung wert.“</i>
The Raiden Project	PS	1-2	Ocean	Seibu Kaihatsu	7/10	1/96	<i>„Das Spiel ist also für Ballerfans nicht interessant, und für Spieler, die mit dieser Thematik eh nicht soviel anfangen können, schon ganz und gar nicht.“</i>
Two-Ten Kaku	PS	1-2	SCE	Sony Music	4/10	3/96	<i>„The Raiden Project ist hinsichtlich der sehr ausgewogenen Schwierigkeitsgrade für Einsteiger und Shoot'em Up-Freaks gleichermaßen geeignet und sollte in keiner ambitionierten Action-Sammlung fehlen.“</i>
Viewpoint	PS	1	Electronic Arts	HighScore Productions	6/10	1/96	<i>„Für Fossile wie Two-Ten Kaku hingegen wird die Luft immer dünner, und das nicht erst seit Einführung der Next Generation-Konsolen.“</i>
							<i>Der Neo Geo-Klassiker im spektakulären Render Design - für die PlayStation in diesem Fall zu viel. Ständiges Ruckeln senkt die Aussichten auf ein erfolgreiches Durchspielen erheblich.</i>

### Kaufempfehlung:

3DO/PSX Return Fire

SNES Parodius 3



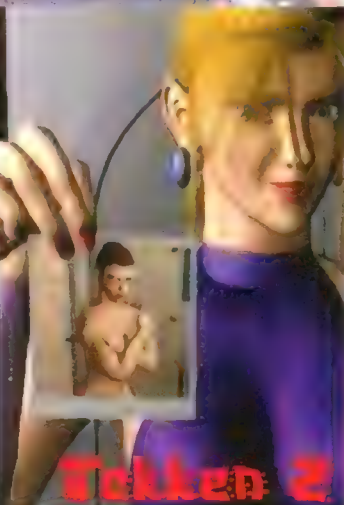
Return Fire



Parodius 3



Game of the Month 6/96



Talken 2

Game of the Month 7/96



GAME OF THE MONTH

Game of the Month 8/96



Game of the Month Grand Prix II



# ROLLENSPIEL

## Alle Wertungen im Überblick

Breath Of Fire 2	SNES	1	Capcom	Capcom	9/10	3/96
„Capcom hat verstanden, worum es in einem guten Rollenspiel geht. Nicht aufwendige Zwischensequenzen, sondern ein dichtes Storyboard hält den Spieler bei der Stange.“						
Chrono Trigger	SNES	1	Square Soft	Square Soft	9/10	6/95
„Alles in allem ein Spiel, das für Einsteiger zwar optimal ausgelegt ist, RPG-Freaks jedoch zu wenig überlangt; aber ansonsten: absolut genial!“						
King's Field	PS	1	Ascii Entert.	AsciiWare	7/10	5/96
„Technisch mit Schwächen lockt Kings Field mit einem hohen Grad an Abwechslung. Für Fantasy-Freunde auf jeden Fall empfehlenswert.“						
Lunar Eternal Blue	MCD	1	Working Designs	Game Arts	8/10	6/95
„Ein moderater Schwierigkeitsgrad und die interessante Story sind die Eckpfeiler für diesen Titel.“						
Mystaria The Realms O.L.	SAT	1	Sega	Micro Cabin	7/10	3/96
„Fans des Mega Drive-Spiels Shining Force können eine gute Übergangslösung bis zum nächsten Teil der erfolgreichen Saga erwerben...“						
Secret Of Evermore	SNES	1	Nintendo	Squaresoft USA	8/10	1/96
„SDE ist sorgfältig inszeniert und bietet Spaß für alle Altersgruppen.“						
Super Mario RPG	SNES	1	Nintendo	Squaresoft/Nintendo	10/10	7/96
Bei Super Mario RPG ist wirklich alles super. Die spielerische Tiefe, gepaart mit der für RPG-Verhältnisse schier unglaublichen Grafik zaubern eine unvergleichliche Atmosphäre auf den heimischen Screen.						

### Kaufempfehlung:

SNES Super Mario RPG

SNES Chrono Trigger

SNES Breath of Fire 2



Super Mario RPG

# ADVENTURE

## Alle Wertungen im Überblick

Alone In The Dark 2	SAT	1	Infogrames	Infogrames	4/10	5/96
„Gute Story, gute Ideen, schlechte Realisierung; im Gegensatz zum hervorragenden ersten Teil kann dieser müde Nachfolger kaum spielerische Glanzlichter setzen.“						
Blazing Dragons	PS/SAT	1	BMG	Crystal Dynamics	7/10	10/96
„Unterm Strich bleibt ein solides Adventure, welches durchaus auf großen Zuspruch stoßen könnte.“						
Cyberia	3DO/PS/SAT	1	Interplay	Xatrix Entertainment	2/10	5/96
„An Cyberia wurde über zwei Jahre gearbeitet. Ist dem so, so sei die Frage gestattet, wie die Programmierer es geschafft haben, in dieser Zeit null Interaktivität und Abwechslung in das Spiel zu bringen.“						
D	3DO/PS/SAT	1	Panasonic	Warp.	5/10	1/96 5/96
Vampire, düsteres Ambiente, brillante Story - die Schlagwörter zu D. Leider ist das interaktive Abenteuer zu kurz und zu einfach.						
Discworld	PS/SAT	1	Pygnosis	Perfect Entertainment	8/10	1/96
„Fans von Terry Pratchett dürfen bedenkenlos zugreifen...“ Rincewind, der schlechteste Magier des Universums, stellt nun auch auf dem heimischen Bildschirm die Scheibenwelt auf den Kopf.						
Myst	SAT	1	Broderbund	Cyan	4/10	6/95
„Mehr Schein als Sein“. Was nach dem Durchspielen des Surreal-Adventures bleibt, ist ein öder Nachgeschmack, denn zu einem guten Adventure gehört mehr als gerenderte Grafik.						

### Kaufempfehlung:

PSX/SAT DiscWorld

PSX/SAT Blazing Dragons



Disc World

# ACTION ADV

## Alle Wertungen im Überblick

Big Sky Trooper	SNES	1	JVC	LucasArts	7/10	3/96
„Sicherlich kein Evergreen, trotzdem empfehlenswert.“						
Casper	PS	1	Acclaim	Interplay	6/10	10/96
„Schade eigentlich, mit ein bißchen Liebe zum Detail und mehr Story hätte Casper durchaus ein Spitzentitel werden können. So aber bleibt es eine eintönige Hatz...“						
Resident Evil	PS	1	Virgin	Capcom	10/10	6/96
Kompromißloses Horror-Adventure mit ungeahntem Hit-Potential.						
Shining Wisdom	SAT	1	Sega	Sega	6/10	9/96
„Grafisch absolut schlicht, erinnert Shining Wisdom etwas an den Klassiker Zelda, ohne dessen Klasse auch nur annähernd zu erreichen.“						
The Horde	SAT	1	BMG	Crystal Dynamics	8/10	7/96
Nettes Abenteuer mit strategischen Elementen und zahlreichen Videosequenzen, das aber mit einer ungenauen Kollisionsabfrage zu kämpfen hat.						
The Story Of Thor 2	SAT	1	Sega	Ancient	8/10	9/96
„Alle, die sich mit diesem Titel einen Klassiker erhofft haben, werden ein klein wenig enttäuscht sein. Dennoch dürfen alle Action-Adventure-Fans bedenkenlos zugreifen.“						
Time Commando	PS	1	Electronic Arts	Adeline	5/10	10/96
Eine hochauflösende Grafik allein macht noch lange kein gutes Spiel. Die schwammige Steuerung vermiest jeglichen Spielspaß schon im Ansatz.						

### Kaufempfehlung:

PSX Resident Evil

SAT Story of Thor 2

SAT The Horde



Resident Evil



## SPORTSPIEL

Alle Wertungen im Überblick

HOP 98  
298 GAMES IM ÜBERBLICK  
oder TOP

adidas Power Soccer	PS	1-4	Psygnosis	FDI French Studios	6/10	5/96	
„Action-Freunde, die weniger Wert auf taktische Finessen, geplante Spielzüge und strategische Abwehrarbeit legen, sondern einfach nur die Murrel durch die Gegend kicken wollen, werden wohl zufrieden sein.“							
Athlete Kings	SAT	1-2	Sega	Sega Sports	9/10	9/96	←
Athlete Kings wird seinem Namen absolut gerecht, muß sich den Spitzenplatz aber mit Track & Field teilen.							←
Bottom Of The 8th	PS	1-2	Konami	Konami	8/10	6/96	←
„Fans möchte ich einen Kauf stark ans Herz legen, denn dieser Titel ist unbestritten das zur Zeit beste Konsolen-Baseball.“							
Davis Cup Tennis	PS	1-4	Konami	The Dome	5/10	11/96	
Blender im negativen Sinne: der relativ guten Grafik steht ein höchst mittelmäßiges Gameplay mit nur wenig Schlagvarianten gegenüber.							
Euro 96 England	SAT	1-6	Sega	Gremlin	3/10	8/96	
Ultraschlechte Simulation rund ums Leder. Grafik und Spielbarkeit bewegen sich auf ähnlichem Niveau: unter aller Sau!							
FIFA Soccer 96	GB	1	Black Pearl	Probe	6/10	3/96	
... als Game Boy-toleranter Zocker wird man dieses Spiel als Bereicherung empfinden.“							
FIFA Soccer 96	MD	1-4	Electronic Arts	K.A.	7/10	1/96	
Gerade nach erträgliches Sequel des kultigen Original FIFA. Der gesamte Spielablauf wird durch die träge Steuerung negativ beeinflusst.							
FIFA Soccer 96	SNES	1-5	Electronic Arts	K.A.	5/10	1/96	
„Auf dem SNES hat EA völlig daneben gelangt: Sei es die dünne Soundkulisse, die völlig mißlungene Sprachausgabe, die fuzzielge Grafik, das viel zu langsame Scrolling oder das krochschlechte Gameplay - FIFA auf dem SNES ist ein unterdurchschnittliches Fußball.“							
FIFA Soccer 96	PS/SAT	1-2	Electronic Arts	EA Sports	7/10	3/96	
... wenn die Zukunft weiterhin mehr Wert auf tolle Bilder als auf perfekte Spielbarkeit legt..., EA Sports sollte bei der nächsten Umsetzung versuchen, das gesamte Gameplay neu zu designen.“							
Fire Pro Wrestling	PS	1-2	Human	Human	5/10	6/96	
... in technischer Hinsicht unter aller Kanone. Deshalb behält man auch schlecht die Übersicht, geplante Manöver kommen so gut wie nie zustande.“							
Foes Of Ali	3DO	1-2	Electronic Arts	Gray Matter	7/10	3/96	
... für Fans von Cassius Clay besonders wegen des fordernden Karriere-Modus allemal ein lohnender Titel.“							
F. T. Big Hurt Baseball	MD	1	Acclaim	Iguana	3/10	3/96	
... sollte man sich langsam darüber klar werden, daß digitalisierte Sprites fehlende Spielbarkeit längst nicht überdecken können.“							
Goal Storm	PS	1-2	Konami	Konami	7/10	1/96	
„Freunde ausgefeilter Spielzüge und variabler Taktiken sind hier ebenso verkehrt wie Solo-Spieler.“ Im Zwei-Spieler-Modus geht's spaßig und tarreich zur Sache.							
Hyper Formation Soccer	PS	1-2	Human Entert.	Human Entertainment	2/10	1/96	
„I'm only Human, born to make mistakes...“ Manche Spiele sind so schlecht, daß sie fast schon wieder gut sind - das Teil hier mit Sicherheit nicht.							
International Track & Field	PS	1-4	Konami	Konami	9/10	7/96	←
„Für Rekord-Freaks und als Partygame absolut empfehlenswert, durch den aufkommenden Suchtfaktor mit Schweißzulage auch als Alibi-Körperertüchtigung zweckmäßig.“							←
ISS Deluxe	SNES	1-4	Konami	Konami	9/10	6/95	←
„Statt wie bei vielen Konkurrenzprodukten den potentiellen Käufer mit opulenter Grafik und fantastischem Sound ködern zu wollen, haben die Entwickler dem Gameplay den größten Wert beigemessen.“							
Konami Open Golf	PS	1-4	Konami	Konami	5/10	7/96	
„Konami Open Golf ist eigentlich nur für Einsteiger empfehlenswert, die allerdings mit Toptiteln wie PGA Tour Golf besser beraten sind.“							
Madden NFL 97	PS	1-5	Electronic Arts	Tiburon Entertainment	9/10	10/96	←
Phantastische Umsetzung des amerikanischen Volkssports. Der recht hohe Schwierigkeitsgrad garantiert eine hohe Langzeitmotivation.							
NBA Action	SAT	1-10	Sega	Gray Matter	5/10	10/96	
In allen Belangen Durchschnitt und gegen die starke Konkurrenz völlig chancenlos.							
NBA Give'n Go	SNES	1-4	Konami	Konami	6/10	6/95	
„Am ehesten dürfen sich wohl Basketballfans angesprochen fühlen, die eine Kompromißlösung zwischen Anspruch und Arcade-Action suchen.“							
NBA In The Zone	PS	1-8	Konami	Konami	8/10	3/96	
„Auch ohne große Begeisterung für den amerikanischen Volkssport hat man jede Menge Spaß am und im Geschehen...“							
NBA Jam T.E.	PS	1-4	Acclaim	Iguana	8/10	6/95	
„Der NBA-Fan bekommt für ca. 100 Mark sozusagen seinen eigenen Automaten, da kann man ja nicht meckern.“							
NBA Live 96	SNES/MD	1-5(4)	Electronic Arts	Hitmen Productions	9/10	1/96	←
„EA Sports zelebriert die hohe, selten gewordene Kunst, eine Sportart so akkurat wie es irgend geht zu simulieren.“ Beide Versionen sind sich bis auf marginale Unterschiede ebenbürtig.							
NBA Live '96	PS	1-8	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10	6/96	
„NBA Live '96 ist zweifellos ein detailverliebtes Produkt...“ Gegen Total NBA aber vor allem in Sachen Präsentation chancenlos.							
NFL Quarterback Club 97	PS/SAT	1-12/8	Acclaim	Iguana	7/10	11/96 10/96	
Für Einzelspieler viel zu einfach, entfaltet dieser Titel sein Potential erst im Mehr-Spieler-Modus.							
NHL Face Off	PS	1-2	SCE	SCE	9/10	3/96	←
„Coole Grafik, phantastische Soundkulisse, easy Gameplay - NHL Face Off überzeugt nahezu hundertprozentig.“							
NHL 96	SNES/MD	1-4	Electronic Arts	Tiburon/High Score	8/10 9/10	6/95	←
Erstklassige Simulation rund ums Eishockey. Besonders die MD-Version begeistert durch Rasantz und einen hohen Grad an Realismus.							
NHL Powerplay '96	SAT	1-4	Virgin	Radical Entertainment	9/10	9/96	←
„NHL Powerplay '96 lockt mit optischer Brillanz und komplexer Steuerung.“ Einzig die etwas abschwächelnden Zuschauer verhindern die Höchstwertung.							
Olympic Games	PS	1-8	Centregold	Silicon dreams	8/10	8/96	
Grafisch ärmliches, spielerisch dagegen anspruchsvolles und auf lange Sicht motivierendes Sportspiel.							
Olympic Soccer	PS	1-2	CentreGold	Silicon Dreams	8/10	8/96	
„Olympic Soccer übernimmt auf der PlayStation die Tabellenführung, allerdings war die Konkurrenz bislang auch nicht sonderlich stark.“							
PGA Tour 96	MD	1-4	Electronic Arts	Hitmen Productions	9/10	1/96	←
„Das Beste an PGA Tour 96 ist die Tatsache, daß sich gänzlich unterschiedlich begabte Leute verschiedener Generationen die spannendsten Duelle liefern können.“							
PGA Tour 96	PS	1-4	Electronic Arts	Hitmen Productions	9/10	1/96	←
Ähnlich gelungen wie die MD-Version, natürlich mit deutlich besserer Grafik.							
Pitball	PS	1-4	Warner Intera.	Warner Interactive	6/10	11/96	
Futuristisches Sportspiel, das etwas an Speedball erinnert. Leider fehlt der letzte Feinschliff zu einem Toptitel. Besonders im Zwei-Spieler-Modus langfristig motivierend.							
Ran Soccer	PS	1-2	Softgold	Gremlin	7/10	5/96	
„Schnörkelloses Gebelze mit hohem visuellen Unterhaltungswert, aber ohne nachvollziehbaren Simulationsanspruch - eindeutige Geschmackssoche.“							

## Kaufempfehlung:

PSX Total NBA'96

SNES ISS Deluxe

SAT NHL Powerplay 96



Total NBA '96



ISS Deluxe



NHL Powerplay 96





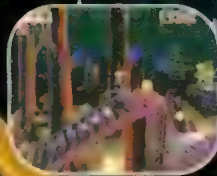


# PANDEMONIUM!™

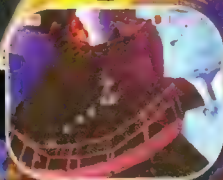
## DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT



Crystal Dynamics  
Freestyle 3-D-Technik  
bringt die PlayStation  
zum Kochen!



Comedy für die Location: was ist das?  
die besten US-Comedies...



Vom R...  
Schildkröte...  
verschiedene L...



Ein Joker, eine Handpuppe und  
ein nettes Mädel – aber dies ist kein  
Kartenspiel, kein Vorschauvergnügen. **Pandemonium!** ist das  
hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, verrückter Musik,  
unverzerter Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt: Wie akrobatische Nikki  
und der durchgeknallte Hofnar Fargus samt Handpuppe Sid machen **Pandemonium!** zu dem, was es ist:  
Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Take a ride!

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

BMG interactive im Internet: <http://www.bmginteractive.de>

Im Vertrieb von  
**BMG**  
INTERACTIVE

CRYSTAL  
DYNAMICS



# ...continued

## Alle Wertungen im Überblick

Sampras Extreme Tennis	PS	1-4	Codemasters	Codemasters	9/10	9/96
„Jeder, der auch nur minimal Sympathie für den Tennissport empfindet und eine PlayStation besitzt, kommt nicht an diesem Spiel vorbei. Sampras ist der König auf dem Videospiel-Tennisplatz.“						
Slam'n Jam 96	PS/SAT	1-4	BMG	Crystal Dynamics	8/10	8/96
„Gerade für Genre-Neulinge stellt dieser Titel durch sein unkompliziertes Handling den optimalen Einstieg dar.“						
Striker 96	PS/SAT	1-4	Warner I. E.	Rage Software	7/10	1/96 8/96
Umsetzung des vom SNES bekannten Originals. Striker setzt auf Action und höllisches Tempo, taktisches Geschick ist nicht vonnöten.						
Total Football	MD	1-2	Domark	Domark	5/10	1/96
Simple Action-Gebälze mit schwammiger Steuerung und ohne taktische Finessen.						
Total NBA '96	PS	1-8	SCE	Sony Interactive	9/10	5/96
In jeder Hinsicht ein Hit: grafisch ein echter Hammer und spielerisch fast perfekt - das eindeutig beste Next Generation-Basketball.						
Toukan Retsuden	PS	1-2	Tomy	Tomy	7/10	1/96
Für Wrestling-Fans der richtige Griff. Nur die nicht abschaltbare Musik nerut gehörig.						
Victory Boxing	SAT	1-2	JVC	JVC	7/10	1/96
Im Ein-Spieler-Modus nur kurzfristig motivierend, legt V8 im Vs-Mode deutlich zu. Kein wildes Gekloppe führt dann zum Sieg, nur planvolle Aktionen beeindrucken Gegenüber wie Punktrichter.						
Victory Goal	SAT	1-4	Sega	Sega	8/10	6/96
... was Simulationsanspruch und Niveau angeht, hat Victory Goal 96 im Next Generation-Feld die Nase vorn.“ Dt. Titel: Sega Worldwide Soccer.						
V-Tennis	PS	1-2	Tonkinhouse	Tonkinhouse	6/10	6/95
„Simulations-Fans werden mit V-Tennis Probleme haben, zu wenig realistisch sind Darstellung und Steuerung.“ Unterm Strich noch brauchbar.						
Virtual Golf	PS	1-4	Core Design	Core Design	6/10	9/96
„Alles in allem löst sich Cores Golfvariante dennoch recht gut spielen und eignet sich wohl am besten für Gelegenheitsspieler zur schnellen Runde zwischendurch.“						
Virtual Open Tennis	SAT	1-2	Imagineer	Imagineer	7/10	1/96
Leicht überdurchschnittliche Tennis-Simulation mit ausreichend Schlagvariationen.						
Wrestlemania The Arcade Game	SNES/MD	1-2	Acclaim	Sculptured Software	8/10	6/95
Etwas lieblos wirkende Inszenierung des Wrestling-Zirkus. In spielerischer Hinsicht stehen beide Versionen auf hohem Niveau.						
Wrestlemania The Arcade Game	SAT	1-2	Acclaim	Sculptured Software	7/10	8/96
„Doch Wrestlemania ist inzwischen sowohl inhaltlich als auch spielerisch überholt.“						
WWF Wrestlemania	PS	1-2	Acclaim	Sculptured Software	8/10	1/96
1:1-Umsetzung des Coin-ops. Acht digitalisierte Kämpfer und eine Vielzahl von Special Moves motivieren auch auf lange Sicht.						

# STRATEGIE

## Alle Wertungen im Überblick

### Kaufempfehlung:

SNES Civilization

SAT Iron Storm

PSX X-Com Serie



Civilization



A-Train	PS	1	Maxis	Maxis	8/10	5/96
Minuspunkte: umständlich zu bedienende Icon-Menüs und nerviges Hintergrundgedudel. Pluspunkte: hoher Grad an Realitätsnähe und leicht zugängliches Gameplay.						
Civilization	SNES	1	Koei	Koei	10/10	3/96
„Genial ist Civilization auf jeden Fall. Zwar sind Grafik und Sound maximal durchschnittlich, aber mehr Spieltiefe bietet kaum ein anderer Titel.“						
Iron Storm	SAT	1	Sega	Sega	10/10	7/96
„Unterm Strich eine brillant spielbare und technisch solide inszenierte Kriegs-Simulation, an der sich nur pazifistisch veranlagte Gemüter stören werden.“						
P.T.O. 2	SNES	1	Koei	Koei	5/10	3/96
„Zwar mag P.T.O. 2 historisch genau simuliert sein, aber es ist so staubtrocken, daß wirklich nur hartgesottene Strategiefreaks ihren Spaß haben werden.“						
Sim City 2000	SAT	1	Maxis	Maxis	7/10	1/96
„Wer schon immer davon träumte, eine moderne Stadt mit all ihren Problemen zu regieren, ist hier ohne Zweifel gut aufgehoben.“ Komplexe Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Profis.						
Theme Park	PS/SAT	1	Electronic Arts	Bullfrog	8/10	6/95
„Der schmale Grad zwischen Lust und Frust.“ Theme Park ist für jeden, der sich ein bißchen für Wirtschaftssimulationen interessiert, uneingeschränkt empfehlenswert.						
X-Com Enemy Unknown	PS	1	Microprose	Spectrum Holobyte	9/10	1/96
„Durch die riesige Vielfalt an zu entdeckenden Gegenständen und die niemals gleichen Missionen ist die Langzeitmotivation von X-Com gar nicht hoch genug einzuschätzen.“ Einzig der knackige Schwierigkeitsgrad verhindert die Höchstwertung.						
X-Com Terror From The Deep	PS	1	Microprose	Spectrum Holobyte	9/10	11/96
Keine wesentliche Verbesserung zum ersten Teil. Wer diesen allerdings mochte, wird auch dem Sequel nicht abgeneigt gegenüberstehen, da spielerisch erneut absolut top!						



Iron Storm



X-Com





# JUMP'N RUN

## Alle Wertungen im Überblick

Boogerman	SNES	1	Interplay	Interplay	4/10	3/96
„Bis auf die ausgezeichnete Animation des Protagonisten mit all seinen Ratz-, Furz-, Rülp- und Spuckotacken hat das Interplay-Modul rein gar nichts zu bieten.“						
Bubble Bobble Rainbow Island	PS/SAT	1-2	Acclaim	Taito	8/10	10/96
„Wer sich auch nur annähernd für Plattformspiele oder Klassiker erwärmen kann, kommt um diese Anschaffung nicht herum.“						
Bugs Bunny in Double T.	MD	1	Sega	Probe/Climax	4/10	5/96
„Hardcore-Zocker, die das Fehlen eines Paßwortsystems als Herausforderung betrachten und auch sonst mit wenig zufrieden sind, können mal reinschauen, ansonsten: weggehüpft und schnell vergessen.“						
Cheesy	PS	1	Laguna	Ocean	8/10	11/96
„Wer für Crash Bandicoot eine Alternative sucht, ist hier nicht schlecht aufgehoben.“						
Clockwork Knight 2	SAT	1	Sega	Sega	7/10	6/95
„Etwas innovationslose Fortsetzung des Originals mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad und deutlich verbesserter Grafik.“						
Crash Bandicoot	PS	1	SCE	Naughty Dog	10/10	11/96
„Sony-User können frohlocken, Crash Bandicoot setzt sich von Null an die Spitze der für die PlayStation erhältlichen Jump'n Run-Software.“						
Donald Duck in Maui M.	MD	1	Sega	Disney Interactive	4/10	6/95
„Durch die indirekte Steuerung und die ungenaue Kollisionsabfrage wird der Spielspaß gehörig in den Keller gedrückt.“						
Donald Duck in Maui M.	SNES	1	Nintendo	Disney Interactive	8/10	1/96
„Das phantasievolle und qualitativ kontinuierlich steigende Leveldesign bannt einen von der ersten Sekunde an vor den Screen, thematisch originelle Melodien runden Donalds Abenteuer zu einem stimmungsvollen Vergnügen ab.“						
Donkey Kong Country 2	SNES	1	Nintendo	Rare	10/10	6/95
„... wer einmal das Jopad in die Hand nimmt, wird nicht mehr davon ablassen, ...“ Eine klare Steigerung zum Vorgänger und ein hundertprozentiger Klassiker.						
Earthworm Jim	GB	1	Virgin	Eurocom	6/10	1/96
„... der Levelaufbau ist identisch, die Animation überzeugend und die Steuerung über jeglichen Zweifel erhaben.“						
Earthworm Jim 2	SNES/SAT	1	Virgin	Shiny Entertainment	8/10	1/96 7/96
„Gameplay und Design sind von allerhöchster Qualität und das vielzitierte Feuerwerk an Gags wird sicherlich auch Jung und Alt begeistern.“ Der teilweise allzu hohe Schwierigkeitsgrad läßt EJ2 letztendlich aber nur haarscharf am Prädikat „Für Freaks“ vorbeischnappen.						
Fuun Goku Ninden	PS	1	Aicom	Aicom	6/10	11/96
„Im typisch japanischen Stil arrangiertes Jump'n Run, das mit Rendergrafik und zahlreichen Endgegnern zumindest kurzfristig Spaß bringen kann.“						
Gex	PS/SAT	1	Crystal Dyn.	Crystal Dynamics	7/10	1/96
„Mit ein paar netten Gags rettet Crystal Dynamics Gex aus dem Sumpf der Mittelmäßigkeit.“						
Ironman / X-O Manowar	PS/SAT	1-2	Acclaim	Realtime Associates	5/10	11/96
„Intern Strich bekommt man ein Durchschnittsprodukt, das qualitativ Jump'n Shoot-Legenden wie Super Probotector oder Super Metroid hinterhinkt, allerdings Genre-Freunden Spaß bringen könnte.“						
Jumping Flash 2	PS	1	SCE	SCE	8/10	7/96
„Ultracooles 3D-Jump'n Run mit hohem Knuddelfaktor und perfektem Spieldesign. Das Original liegt als Bonus-CD bei.“						
Keio Flying Squadron 2	SAT	1	Victor Entertainment	Victor Entertainment	7/10	8/96
„Keio zieht sich ziemlich straight durch, deshalb ist die Luft nach dem ersten Durchspielen ziemlich raus.“						
Mega Man X3	SNES	1	Laguna	Capcom	7/10	5/96
„Mega Man X3 geriet natürlich komplexer und grafisch beeindruckender als alle Vorgänger, am Spielprinzip änderte sich nichts.“						
Mega Man X3	PS/SAT	1	Capcom	Capcom	6/10	7/96
„Mega Mans Einstieg ins Next Generation-Zeitalter derart billig zu inszenieren, läßt auf zunehmende Lethargie in der Entwicklungsabteilung schließen.“						
Mega Man 7	SNES	1	Capcom	Capcom	6/10	6/95
„Mega Man 7 bietet zwar wenig Innovatives, dafür ist das Althergebrachte annähernd zur Perfektion gereift.“ Wer ein knackiges und alles in allem durchaus forderndes Jump'n Shoot sucht, kann dieses Spiel bedenkenlos in seine Modulsammlung einreihen.						
Mickey's Wild Adventure	PS	1	Psygnosis	Travellers Tales	6/10	5/96
„Routiniert arrangiertes Jump'n Run, allerdings viel zu geradlinig aufgebaut und ohne zündende Ideen.“						
Pinocchio	SNES	1	Nintendo	Disney Interactive	6/10	1/96
„Der putzige Held stolziert wunderschön animiert durch bunte und liebevoll gestaltete Szenarien, begleitet von thematisch passender Musik.“ Knuddeliges Jump'n Run mit moderatem Schwierigkeitsgrad, das leider etwas zu kurz geraten ist.						
Rayman	SAT	1	Ubi Soft	Ubi Soft	8/10	6/95
„Das gesamte Ambiente des Spiels läßt immer wieder zum Staunen ein...“ Zuckersüßes und kindgerecht inszeniertes Jump'n Run mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad.						
Skeleton Warriors	PS/SAT	1	Virgin	Playmates	5/10	7/96
„Das hohe technische Niveau in allen Ehren, aber bislang entscheidet noch immer das Gameplay über die Klasse eines Spiels, und hier erreicht Skeleton Warriors gerade mal dürftigstes Mittelmaß.“						
Speedy Gonzales	SNES	1	Sunsoft	Sunsoft	6/10	6/95
„Eitern, die für ihren maximal zwölf Jahre alten Nachwuchs das passende Weihnachtsgeschenk suchen, tätigen sicher keinen Fehlkau.“ Für Profis viel zu leicht.						
Steamgear Mash	SAT	1	Tamsoft	Takara	5/10	6/95
„Bei Steamgear Mash war grafisch und in Punkto Spieldesign Schmalhans Küchenmeister.“						
Super Mario 64	N64	1	Nintendo	Nintendo	10/10	9/96
„Unvergleichliches 3D-Abenteuer mit faszinierender Grafik, komplexen Leveln und perfekter Steuerung. Ein weiteres Meisterwerk von Shigeru Miyamoto.“						
Super Mario World 2	SNES	1	Nintendo	Nintendo	10/10	6/95
„... an Benutzerfreundlichkeit, Kollisionsabfrage, Fairnis, Komplexität, Abwechslungsreichtum, Grafik oder Preis/Leistungsverhältnis wird selbst der pingeligste Tester wenig aussetzen können.“						
Super Return Of The Jedi	GB	1	THQ	Black Pearl	3/10	1/96
„THQ - muß man mehr über die Qualität eines Produktes sagen?“ NEIN!						

### Kaufempfehlung:

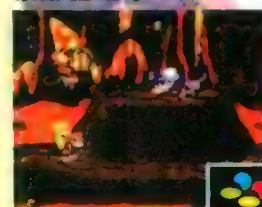
N64 Super Mario 64

SNES Donkey Kong C. 2

PSX Crash Bandicoot



Super Mario 64



Donkey Kong Country 2



Crash Bandicoot

# LOOKS N' MIMI



# ...continued

## Alle Wertungen im Überblick

The Mask	SNES	1	THQ	Black Pearl Software	5/10	1/96
„The Mask stellt allgemein gesehen ein leicht unterdurchschnittliches Jump'n Run dar, für THQ-Verhältnisse ist es hingegen der Oberhammer.“						
Tim in Tibet	SNES	1	Infogrames	Infogrames	6/10	1/96
„... ein komplexes Adventure wäre angebrachter gewesen, das gleiche gilt für einen etwas moderateren Schwierigkeitsgrad.“						
Toy Story	SNES	1	Disney Interact.	Psygnosis	6/10	3/96
„Toy Story hätte mit geringfügigen Veränderungen im Leveldesign pures Gold werden können...“						
Vectorman	MD	1	Sega	Blue Sky Softw.	8/10	6/95
„... die Level und die Effekte sind einfach zu brilliant...“ Vectorman gefällt durch sein ausgeklügeltes Leveldesign und die tolle Grafik.						
Waterworld	GB	1	Ocean	Data Designs	3/10	3/96
Selbst Waterworld-Fans haben wohl mehr davon, ihren Gameboy mit Wasser aufzufüllen.“						

# DENKSPIEL

## Alle Wertungen im Überblick

Baku Baku Animal	SAT	1-2	Sega	Sega	7/10	7/96
Putziger Tetris-Ableger, der sich als perfekt arrangiertes Familiengame empfiehlt.						
Bust-A-Move 2	SAT	1-2	Acclaim	Taito	8/10	10/96
„Vielmehr erwirbt man eine 1:1-Umsetzung des Erfolgsautomaten und hat auch noch diverse Extra-Modi, die im Coin-op nicht enthalten waren.“						
Lemmings 3D	PS/SAT	1	SCE/SEGA	Psygnosis	8/10 7/10	6/95 9/96
Dreidimensionale Fortsetzung rund um die dämlichen, kleinen grünen Nager. Fans der Serie brauchen Teil Drei, denn von einem billigen Aufpuß kann man wirklich nicht sprechen.						
Loderunner	SAT	1-2	Pressage	Douglas E. Smith	8/10	6/96
„Sicherlich sind die Grafiken alles andere als auf der Höhe der Zeit, doch nur wenige werden in der Lage sein, sich dem Charme des Spiels zu entziehen.“						
Mersupilami	MD	1	Sega	Sega	5/10	6/95
„Wenn Ihr Euch stundenlang mit einem Problem beschäftigen könnt und logisches Kombinieren liebt, werdet Ihr eine ausgeprägte Haß/Liebe zu diesem Titel entwickeln.“						
Puzzle Bobble 2	PS	1-2	Taito	Taito	8/10	6/96
„... ein Party-Game, das nach wie vor zur ersten Riege der Denkspiele zählt, und in dem zu viele Features nur das Gameplay in Frage stellen würden.“						
Super Mario's Picross	SNES	1	Nintendo	Ape	8/10	3/96
„Mit einfachsten Mitteln wird der Spieler in den Bann des Moduls gezogen und wochenlang damit beschäftigt sein, die Vielzahl an Bildern zu lösen.“						
Tetris Attack	SNES	1-2	Nintendo	Intelligent Systems	7/10	10/96
„Liebhaber der Tetris-Reihe werden schnell die Langzeitmotivation erkennen, die Neueinsteiger beim Tüfteln an bunten Gebilden allerdings sollten lieber zu Tetris oder Bust-A-Move greifen.“						
Tetris X	PS	1-4	Bullet-Proof S.	Bullet-Proof Software	6/10	6/96
Lieblose Umsetzung des Klassikers, mit mehreren spielerischen Schwächen.						
Zintrick	Neo Geo CD	1-2	SNK	ADK	5/10	7/96
Tetris-Ableger mit viel zu hohem Schwierigkeitsgrad für Solo-Spieler, im Zwei-Spieler-Modus durchaus Spaßig.						

### Kaufempfehlung:

PSX/SAT Bust-a-Move 2

SNES Super Mario Picross

PSX/SAT Lemmings 3D



Bust-a-Move 2

Game of the Month 9/96



Game of the Month 10/96



Game of the Month 11/96





# Ist die Katze gesund, ärzert sich die Mafia!



- Acht isometrische Welten
- 16 verschiedenen Locations
- Zwei-Spieler-Modus  
ohne Link Kabel
- Komplette deutsch

Firo & Klawd sind **clever**, bis an die Zähne bewaffnet und auf alles gefaßt. Der Orang-Utan Officer Firo (einer von New Yaks besten) und der Straßen-Kater Klawd sind gezwungen zusammenzuarbeiten, um ihre pelzigen Häuse zu **retten**. Klawd wurde von Firo eingelockt, als er nichtsahnend Falschgeld für die Mafia durch die Stadt schmuggelte. Läßt Firo die Fälscherwerkstatt nicht innerhalb kürzester Zeit hochgehen, landet er dort, wo Klawd herkommt: auf der Straße. Das ungleiche Duo muß nun Hinweise sammeln und dem Kreuzfeuer des Mobs ausweichen, bis der Falschgeldkönig von New Yak City erledigt ist.

Erhältlich für Sony PlayStation und auf PC-CD-ROM

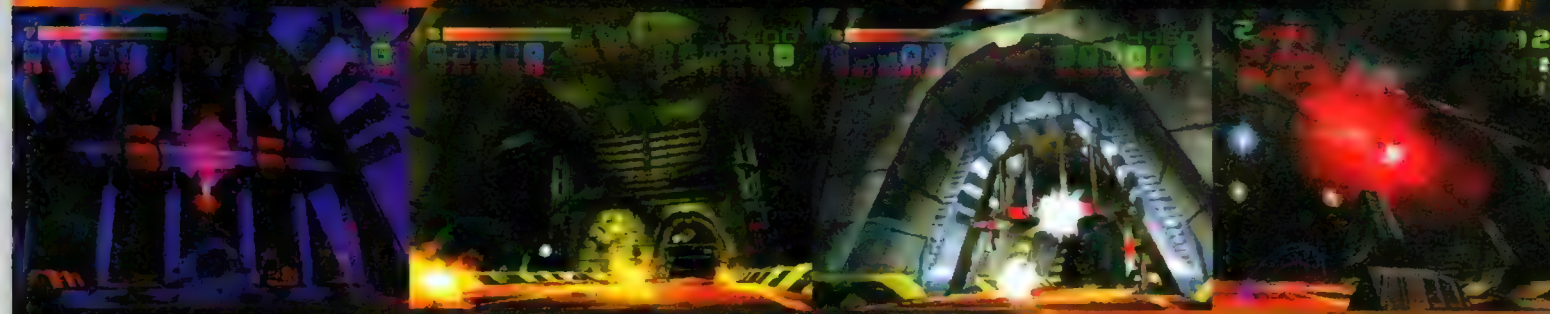
BMG Interactive im Internet: <http://www.bmginteractive.de>

INTERACTIVE  
STUDIOS

Im Vertrieb von  
**BMG**  
INTERACTIVE









# SPEED KILLS

## TUNNEL B1

**MANIAC:** „MIT EXPLOSIVEN GRAFIK UND ATEMBERAUBENDEN LICHTEFFEKTEN ZEIGT TUNNEL B1, WAS AUS DER PLAYSTATION HERAUSZUHO-  
LEN IST.“ **NEXT LEVEL:** „DER REIZ DIESER GRAFINORGIE WIRD DURCH DIE GRANDIOSE MUSIKALISCHE LEISTUNG (VON CHRIS HÜLSBECK) UND DIE  
UNWENDSCHENDE SPANNUNG VERSTÄRKT. MONUMENTALE ORCHESTER-KLÄNGE SORGEN FÜR EINE FILMREIFE UNTERMALUNG.“ **VIDEO GAMES:** „TUNNEL  
B1 IST DIE PERFEKTE MISCHUNG AUS RASEREI UND ADRENALIN-ACTION SERVIERT MIT INTELLIGENTEN MISSIONEN.“ **FUN GENERATION:** „VON DER  
ERSTEN SEKUNDE AN IST MAN VON DER SPEKTAKULÄREN GRAFIK, DEN AUSSERGEWÖHNLICHEN LICHTEFFEKTEN UND DEM BOMBASTISCHEN ORCHESTER-  
SOUND REGELMÄßIG ERSCHLAGEN...“ **„FÜR ACTION-FANS EIN UNUMGÄNGLICHER MUST BUY!“** **PLAYSTATION MAGAZINE:** „DIE ATEMBERAUBENDEN  
LICHTEFFEKTE, DER COOLE SOUND SOWIE DAS GAMEPLAY SIND DERMASSEN GELUNGEN, DASS MAN SICH FRAGT, WAS NOCH BESSER WERDEN SOLL.“



Alleinvertreib für Deutschland

**ocean**

**NEON**

**Laguna**



# RESIDENT EVIL 2

Götz Schmiedehausen

**In der letzten Ausgabe haben wir Euch schon einmal etwas über die Storyline von Resident Evil 2 erzählt: In Raccoon City tobt aufgrund eines Biowaffen-Unfalls eine Horde Zombies durch die Straßen.**



Im Polizeirevier von Raccoon City muß man sich vor den Ordnungshütern schützen

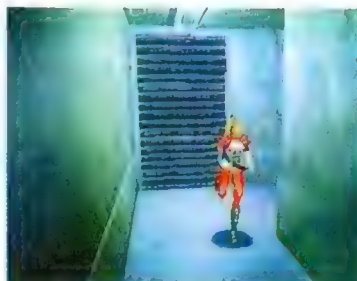


Ganze Zombie-Horden fallen über Euch her

Ihr übernehmt die Rolle von Leon oder Elza, zwei jungen Polizisten, die zu den wenigen Überlebenden der Bevölkerung zählen. Diesmal hatten wir Gelegenheit, einen genaueren Blick auf das Spiel zu werfen. Neben der Vielzahl an altbekannten und neuen Monstern agieren acht Charaktere auf der Handlungsebene, die sich natürlich wieder, entsprechend dem vom Spieler gewählten Handlungsfaden, unterschiedlich verhalten.



Elza Walker flüchtet aus dem Bereitschaftszimmer durch den Trakt mit den Ausnüchterungszellen, und findet sich schließlich im Büro des inzwischen recht unansehnlichen Polizeichefs wieder



Die Grafiken sind sehr detailliert, und auch die Perspektiven sind sinnvoller gewählt

## Schießen ohne Reue

Was besonders auffiel war, daß Capcom weitaus mehr Wert auf Action legt. Man hat nicht mehr das leidige Munitionsproblem, welches viele Spieler beim ersten Teil an den Rande des Wahnsinns trieb, sondern muß eine weitaus größere Anzahl an Gegnern in exzessiven Ballersessions eliminieren. Außerdem wird Strategie groß geschrieben. Bspw. kann man Zombies in bestimmte Räume locken und die Untoten darin einsperren. Allerdings muß man aufpassen, denn sollte man die falschen Räume versiegeln, kann man enorme Probleme bekommen, um an lebenswichtige Gegenstände zu kommen. Das Spiel soll ins-

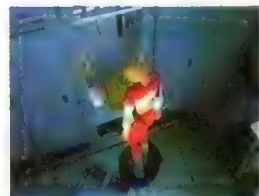




gesamt ein Vielfaches des Umfanges bieten, den Ihr vom ersten Teil gewohnt seid. Die Handlung nimmt überraschende Wendungen und angeblich kann man das gesamte Gebiet in und um den Racoon Forest begehen, was Euch logischerweise auch an die alten Wirkungsstätten des ersten Teiles zurückführen müsste. War Tyrant vielleicht gar nicht tot oder das Haus vollständig verlassen? Doch jetzt lassen wir einfach Bilder sprechen, um Euch vor allem optisch auf diesen Titel einzustimmen. Übrigens, einen Termin für die PAL-Version gibt's noch nicht.



**System:** . . . . PlayStation  
**Genre:** . . . . Horror-Adventure  
**Spieler:** . . . . 1  
**Hersteller:** . . . . Virgin / Capcom  
**Entwickler:** . . . . Capcom  
**Stilmuster:** . . . . Fun Generation  
**Veröffentlichung:** . . . . jap. Version März 97



**WIR BRINGEN EUCH DIE SPIELE!**

**IMPORTE & NEUHEITEN**

**AN- & VERKAUF VON KONSOLEN UND SPIELN**  
PSX • SAT • GAMEBOY • SNES • MEGA DRIVE

**ANGEBOTE DES MONATS:**

NINTENDO 64 JAMES ROSS + SPIEL N.W. .... 777 DM  
SONY PSX + FORMEL 1 + LENKRAD .... 649 DM  
PSX CHIP-UMBAU ..... 69 DM

**WIR VERSPRECHEN NICHTS, WAS WIR NICHT HALTEN!**  
**LIEFERUNG PER UPS-NACHNAHME INNERHALB 24 STUNDEN!**

**— GAME SHOP — M. GORZELANY —**

**Mühlenstraße 8a • 34369 Hofgeismar • Fon & Fax (0 56 71) 2783**

© Springer 1996

# IMPORTSPIELE SPIELrUM LADEN & VERSAND

VIDEOSPIELE und ZUBEHÖR



**SONY  
PLAYSTATION**



**NINTENDO 64**

**+  
SUPER NES**



**SEGA  
SATURN**

Lindenallee 16  
66538 Neunkirchen

Tel. 0 68 21 / 17 91 01  
Fax / 17 91 02

# DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION MERCHANDISE VERSAND

## SONY PLAYSTATION

Beyond the Beyond us	119,95 DM
Burnin' Road II	98,95 DM
Crash Bandicoot	79,95 DM
Chronicles of the Sword	79,95 DM
Cool Boarders us.	79,95 DM
Destruction Derby 2 dt.	89,95 DM
Die Hard Trilogy us.	119,95 DM
Formel 1 dt.	119,95 DM
King of Fighters us.	119,95 DM
Mario Andretti Racing dt.	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey us.	119,95 DM
Predator Gun us.	79,95 DM
Resident Evil dt.	89,95 DM
Soviet Strike dt.	98,95 DM
Star Gladiators	139,95 DM
Streetfighter Alpha 2 us.	119,95 DM
Syndicate Wars us.	119,95 DM
Tekken 2 dt.	98,95 DM
Tobal No. 1 us.	119,95 DM
Wipe Out 2097 us.	89,95 DM
Umbau - Chip universal	39,95 DM
Multi - Umbau (auch Import)	119,95 DM
Multi-Station (auch Import)	509,95 DM

## WARRIOR BROTHERS

Alpha Trilogy us.	99,95 DM
Expendable and Immortal us.	119,95 DM
Expendable 2 us.	119,95 DM
Expendable 3 us.	119,95 DM
Expendable 4 us.	119,95 DM
Expendable 5 us.	119,95 DM
Expendable 6 us.	119,95 DM
Expendable 7 us.	119,95 DM
Expendable 8 us.	119,95 DM
Expendable 9 us.	119,95 DM
Expendable 10 us.	119,95 DM
Expendable 11 us.	119,95 DM
Expendable 12 us.	119,95 DM
Expendable 13 us.	119,95 DM
Expendable 14 us.	119,95 DM
Expendable 15 us.	119,95 DM
Expendable 16 us.	119,95 DM
Expendable 17 us.	119,95 DM
Expendable 18 us.	119,95 DM
Expendable 19 us.	119,95 DM
Expendable 20 us.	119,95 DM
Expendable 21 us.	119,95 DM
Expendable 22 us.	119,95 DM
Expendable 23 us.	119,95 DM
Expendable 24 us.	119,95 DM
Expendable 25 us.	119,95 DM
Expendable 26 us.	119,95 DM
Expendable 27 us.	119,95 DM
Expendable 28 us.	119,95 DM
Expendable 29 us.	119,95 DM
Expendable 30 us.	119,95 DM
Expendable 31 us.	119,95 DM
Expendable 32 us.	119,95 DM
Expendable 33 us.	119,95 DM
Expendable 34 us.	119,95 DM
Expendable 35 us.	119,95 DM
Expendable 36 us.	119,95 DM
Expendable 37 us.	119,95 DM
Expendable 38 us.	119,95 DM
Expendable 39 us.	119,95 DM
Expendable 40 us.	119,95 DM
Expendable 41 us.	119,95 DM
Expendable 42 us.	119,95 DM
Expendable 43 us.	119,95 DM
Expendable 44 us.	119,95 DM
Expendable 45 us.	119,95 DM
Expendable 46 us.	119,95 DM
Expendable 47 us.	119,95 DM
Expendable 48 us.	119,95 DM
Expendable 49 us.	119,95 DM
Expendable 50 us.	119,95 DM
Expendable 51 us.	119,95 DM
Expendable 52 us.	119,95 DM
Expendable 53 us.	119,95 DM
Expendable 54 us.	119,95 DM
Expendable 55 us.	119,95 DM
Expendable 56 us.	119,95 DM
Expendable 57 us.	119,95 DM
Expendable 58 us.	119,95 DM
Expendable 59 us.	119,95 DM
Expendable 60 us.	119,95 DM
Expendable 61 us.	119,95 DM
Expendable 62 us.	119,95 DM
Expendable 63 us.	119,95 DM
Expendable 64 us.	119,95 DM
Expendable 65 us.	119,95 DM
Expendable 66 us.	119,95 DM
Expendable 67 us.	119,95 DM
Expendable 68 us.	119,95 DM
Expendable 69 us.	119,95 DM
Expendable 70 us.	119,95 DM
Expendable 71 us.	119,95 DM
Expendable 72 us.	119,95 DM
Expendable 73 us.	119,95 DM
Expendable 74 us.	119,95 DM
Expendable 75 us.	119,95 DM
Expendable 76 us.	119,95 DM
Expendable 77 us.	119,95 DM
Expendable 78 us.	119,95 DM
Expendable 79 us.	119,95 DM
Expendable 80 us.	119,95 DM
Expendable 81 us.	119,95 DM
Expendable 82 us.	119,95 DM
Expendable 83 us.	119,95 DM
Expendable 84 us.	119,95 DM
Expendable 85 us.	119,95 DM
Expendable 86 us.	119,95 DM
Expendable 87 us.	119,95 DM
Expendable 88 us.	119,95 DM
Expendable 89 us.	119,95 DM
Expendable 90 us.	119,95 DM
Expendable 91 us.	119,95 DM
Expendable 92 us.	119,95 DM
Expendable 93 us.	119,95 DM
Expendable 94 us.	119,95 DM
Expendable 95 us.	119,95 DM
Expendable 96 us.	119,95 DM
Expendable 97 us.	119,95 DM
Expendable 98 us.	119,95 DM
Expendable 99 us.	119,95 DM
Expendable 100 us.	119,95 DM

## JETZT ABER RAUS DAMIT

Sonderangebote nur solange das Ver-  
reicht!!!

Sega Rally SAT dt.	99,95 DM
NBA Live 96 PSX us.	119,95 DM
Criticism PSX us.	119,95 DM
Revel	



# PERFECT WEAPON

Götz Schmiedehausen

**Resident Evil ist eines der erfolgreichsten Videospiele auf CD-Rom-Basis, das gleiche kann man auch von Tekken behaupten. Was passiert also, wenn man diese beiden hochklassigen Titel in einen Mixer wirft und auf die Start-Taste drückt?**

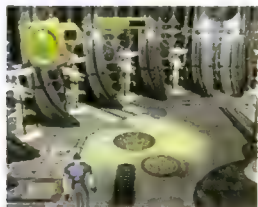


Oben seht Ihr Euren Energie-Balken und die der Gegner. Der Orc im Vordergrund wartet ab, ob sein Kumpel Euch allein fertig machen kann. Wenn nicht, wird er Euch hinterrücks angreifen



Auch Magie spielt eine große Rolle in Perfect Weapon

Augenmerk wurde auf die künstliche Intelligenz der Angreifer gelegt, die bspw. den Helden gezielt einkreisen und dann auf den günstigsten Moment für ein gemeinsames Losschlagen warten.



Wenn Ihr den Scanner gefunden habt, könnt Ihr einen Kartenausschnitt oben links als Hilfe benutzen

Laut der amerikanischen Entwickler von Gray Matter Inc. kann man

Perfect Weapon in keine herkömmliche Schublade ablegen, es besitzt Rätselemente wie das oben angesprochene Horror-Abenteuer, sobald man auf einen Gegner trifft, wird ein spezieller Fighting-Modus aktiviert. Man kann sogar, ähnlich wie bei Final Fight für SNES, gegen eine ganze Horde Gegner antreten, allerdings in wunderschöner 3D-Grafik. Neben den üblichen Tritt- und Schlagtechniken kann man vielerlei Kombos und Spezial Moves zum Einsatz bringen. Insgesamt sollen über 100 (!) Martial Arts-Aktionen enthalten sein. Diese Kampftechniken kann man nicht von Anfang an nutzen. Vielmehr erweitert sich die Bandbreite der Kampftechniken mit den Fortschritten, die man im Spiel macht. Über zwanzig verschiedene Alien-Rassen stellen sich dem Protagonisten Commander Blake Hunter in den Weg. Besonderes



Die Perspektive wechselt permanent, um Euch mehr Überblick zu verschaffen

## Die perfekte Waffe?

In fünf verschiedenen Themengebieten begegnet man den bizarren Kreaturen aus einer anderen Welt, in der Wüste, einer Eiswelt, einem Regenwald, einer Art chinesischem

Garten oder in einem gigantischen Industrie-Moloch, insgesamt werden 1.100 bis 1.300 3D-Landschaften enthalten sein. Teile der Handlung sind auch schon bekannt: Blake Hunter, ein fantastischer Einzelkämpfer, wird von Außerirdischen gekidnappt und soll zu Studienzwecken mißbraucht werden, da man so die perfekte Waffe schaffen möchte. Ihr müßt Hunter aus der Misere helfen und den großwahnnsinnigen Alien stoppen.

System: . . . . PlayStation/Saturn

Genre: . . . . Genre-Mix

Spieler: . . . . 1

Hersteller: . . . . ASC

Entwickler: . . . . Gray Matter Inc.

Testmuster: . . . . Fun Generation

Veröffentlichung: . . . . Dezember



# mehr power

mit

**game<sup>tm</sup>  
buster**

für saturn<sup>tm</sup> oder playstation<sup>tm</sup>

jump higher  
faster  
bigger  
harder  
better  
more

**game<sup>tm</sup>  
buster**

legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn) - 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation) - kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: **DATAFLASH**

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY & SAT 3





# FIFA 97

Götz Schmiedehausen

**Diesmal endlich, so verspricht Electronic Arts, soll FIFA auf der PlayStation kein Abfallprodukt einer brillanten PC-Version sein, wie es bei der 96er-Edition der Fall war.**



Eine Hintertorkamera liefert den besten Überblick



Ein weiter Pass aus der eigenen Hälfte umgeht beim Münchner Derby die Abseitsfalle der Löwen



Eine spannende Actionszene in der Halle, in der sich ein Spieler von Atletico Madrid im Hintergrund etwas „Erleichterung“ gönnt



Diese Paarung wird auch 1997 wohl nicht erstklassig stattfinden, -Wetten werden gerne angenommen

Wäre auch besser so, denn mit International Superstar Soccer Deluxe steht ein superstarker Konkurrent in den Weihnachtsgeschäftsstartlöchern, und der wird sich mit Sicherheit nicht von konvertierten Routinen für eine hochgezüchtete Schreibmaschine beeindrucken lassen.

Die (hoffentlich) noch sehr rohe Version, die wir Euch hier vorstellen, enthält einige interessante Ansätze und Neuheiten. Die Spieler sind überzeugend animiert und gezeichnet worden und haben auch eine Vielzahl an ausgefallenen Manövern und Tricks drauf. Die Texturoberflächen, aus denen die Stadien zusammengesetzt wurden, blitzen überhaupt nicht mehr, und auch die Gesamtaufmachung der Optionsmenüs etc. ist weitaus angenehmer. Von Gameplay oder Spielerintelligenz war noch nichts zu sehen, doch dies ist normal bei einem erst zu ca. 50% vollendeten Spiel. Ganz neu ist der Hallenmodus, in dem man eine auf fünf Feldspieler reduzierte Mannschaft über Parkett oder Kunstrasen dirigiert.

## RAN an FIFA?

Bundesliga-Fans werden vielleicht etwas enttäuscht sein, außer sie sind Anhänger von Uerdingen, Frankfurt oder Kaiserslautern. Alle Originalspieler aus diversen Ligen wie Spanien, England oder Deutschland sowie eine Vielzahl an Nationalmannschaften wurden integriert, leider auf dem Stand der Saison 95/96. Insofern ist das Anhängsel „97“ schon so etwas wie Etikettenschwindel. Zudem müssen wir wieder den nervigen Kommentator aus dem letzten Jahr erleiden. Doch den kann man ja abstellen. Also EA Sports in Kanada, laßt Euch bei der Programmierung des Gameplays nicht stören, wir sind alle sehr gespannt!

**System:** . . . . Saturn / PlayStation

**Genre:** . . . . Sportspiel

**Spieler:** . . . . 1-5

**Hersteller:** . . . . Electronic Arts

**Entwickler:** . . . . EA Sports Kanada

**Testmuster:** . . . . Electronic Arts

**Veröffentlichung:** . . . . Dezember



Gunter Glos

# LIFEFORCE TENKA

Nach Alien Trilogy, den beiden id-Shootern und dem fast fertiggestellten Turok - The Dinosaur Hunter ist auch Psygnosis darum bemüht, einen First-Person-Shooter zu präsentieren.



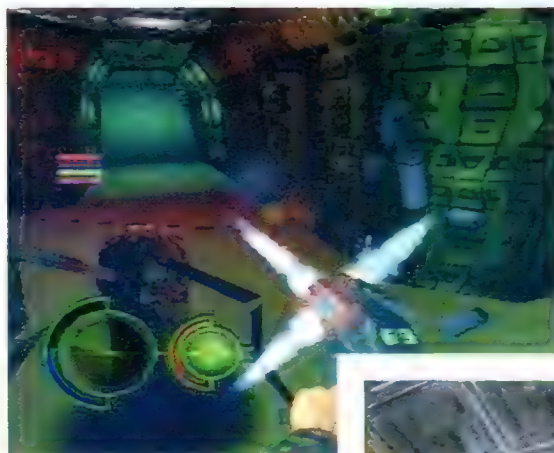
Zwei Spinnen mit Menschenkopf greifen an

Schauplatz des Geschehens ist das mächtige Gebäude der Weltregierung in New York. Es kursiert das Gerücht, daß hinter diesen undurchdringlichen Mauern Genexperimente durchgeführt werden. Deine Aufgabe als Mitglied der Widerstandsgruppe Lifeforce Tenka ist es, dort einzudringen und das Geheimnis der Machthaber ans Tageslicht zu bringen. Dem Spieler steht dazu ein durchschlagskräftiges Arsenal von Feuerwaffen zur Verfügung.

Das düstere Spiel Lifeforce Tenka präsentiert sich mit einer echten 3D-Grafik-Engine. Die Programmierer messen dem Ambiente besondere Bedeutung zu, das mit ausgeklügelten Licht- und Schatteneffekten in Szene gesetzt ist. Die Texturen sind sehr abwechslungsreich.

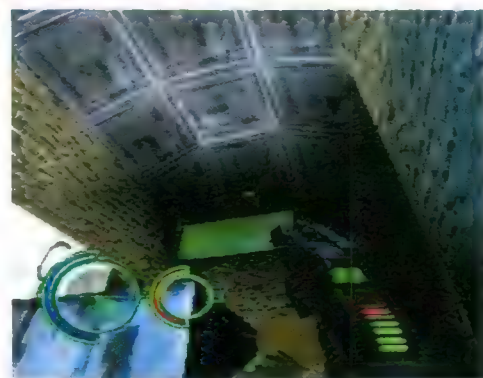
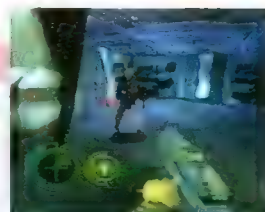
## Was zu sehen war

Besonders viel Wert scheint man vor allem auf möglichst verschiedenartige Gegner zu legen. Aufgefallen ist mir eine Spinne, die einen Menschenkopf mit drei Beinen hat. Schießt man auf sie, verliert sie erst nach und nach ihre Beine, um dann mit einem lauten Knall zu zerplatzen. Der Charakter rennt, springt, duckt sich, rutscht und kriecht am Boden ent-

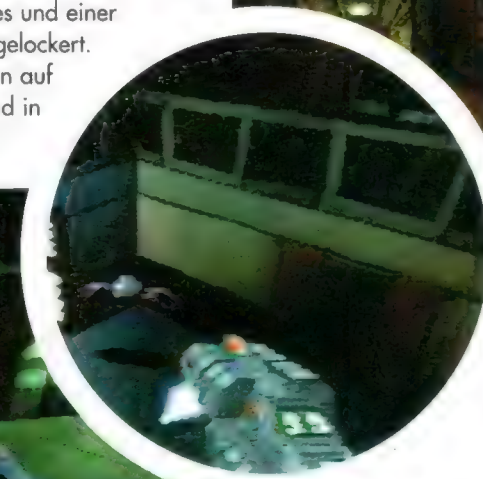


Spinnen mit Menschenköpfen greifen an. Schießt ihnen zuerst die Beine weg lang.

In der Vorabversion waren fünf optisch sehr unterschiedliche Missionen anspielbar. Das Waffenarsenal umfaßt Automatikwaffen, eine Laserzielvorrichtung, Mini-Flugkörper und ziel-suchende Raketen. In den engen Gängen entwickelt sich eine beklemmende Atmosphäre, da hinter fast jeder Biegung ein Monster lauert. Der Spielablauf ist sehr actionlastig, wird aber von Puzzles und einer sich entwickelnden Handlung aufgelockert. Ich freue mich auf jeden Fall schon auf die Testversion, die hoffentlich bald in unserer Redaktion eintreffen wird.



Man kann sich im ganzen Raum umschauchen



Lifeforce Tenka hat eine aufwendige Grafikengine, mit der zwei Lichtquellen in verschiedenen Farben dargestellt werden können

System: . . . . PlayStation  
Genre: . . . . 3D-Shoot'em Up  
Spieler: . . . . 1

Hersteller: . . . . Psygnosis  
Entwickler: . . . . Psygnosis  
Testmuster: . . . . Psygnosis

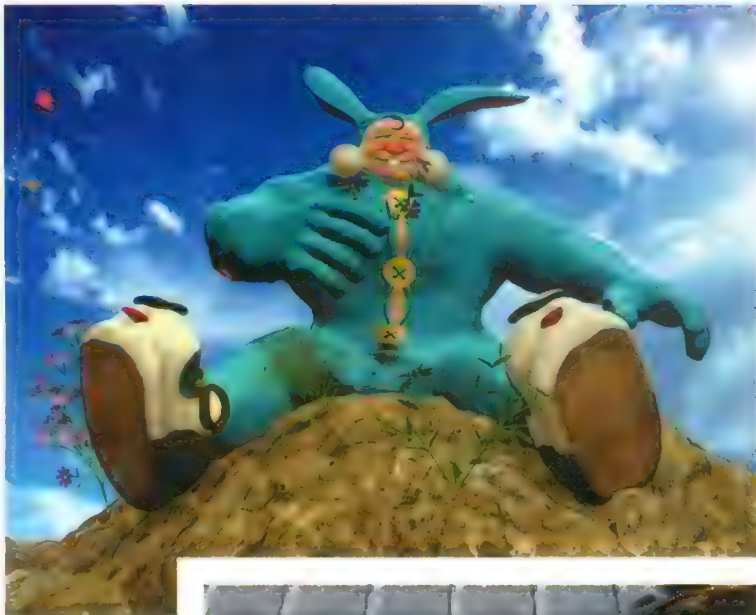
Veröffentlichung: . . . . März 97



# RELOADED!

Götz Schmiedehausen

**F.U.B., einer der Hauptdarsteller des BPjS-Lieblingskindes Loaded, dem Skandal-Shooter, der aufgrund heftiger Gewaltszenen seit einigen Monat auf dem Index steht, hat in der Fortsetzung die Flucht vor der Loaded-Mörderbande geschafft.**



Ein Bild aus dem aufwendigen Vorspann, der angeblich enthalten sein soll



Dieser Level spielt auf einer Südsee-Insel



Fantastische 3D-Effekte lockern die manchmal doch sehr eintönige Perspektive auf

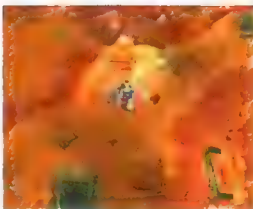
Seine Hirnschale flog quer durch die Galaxis und strandete auf einem Planeten voller Zirkusartisten und Hippies. Dort wurde er oder es von einem Muskelmann namens Manuel Auto gefunden, der innerhalb kürzester Zeit von dem teuflischen Geist übernommen wurde. Kurz nach dem Fund verläßt Manuel, der sich jetzt C.H.E.B. (Charming Handsome Erudite B\*\*\*\*\*) nennt, den Planeten und kündigt an, daß er Karriere machen will.

Die meisten Charaktere aus dem ersten Teil finden sich auch hier wieder, nur Vox hat sich einer Karriere als Model zugewendet. Dafür erwarten Euch und unsere Sittenhüter lustige Gesellen wie Magpie, eine

Cyber-Nonne mit ihrer Superwaffe namens „Superior Mother“. Außerdem findet sich noch The Consumer, eine Kannibalin mit unstillbarem Hunger und wenig guten Tischmanieren.

## Ballern, bis der Notarzt kommt

Prinzipiell hat sich nicht allzuviel geändert, das Grundprinzip heißt immer noch „Ballern, bis der Notarzt kommt.“ Gremlin verspricht allerdings, die sinnlose Gewalt mit sinnvollen Rätseln und mit verbaler Interaktion zwischen den Spielfiguren aufzulockern. Der Zwei-Spieler-Modus wurde zudem um eine „Friendly Fire“-Option erweitert, d.h., Ihr könnt nun auch Euren Mitspieler angreifen, wenn Euch danach ist. Grafisch wurde weitaus aufwendiger gearbeitet. Man bekommt mehr Abwechslung geboten und muß sich nicht vorwiegend auf schlauchartige Gänge beschränken lassen. Aufwendige Licht/Schatten-Effekte, skurrile Landschaften und Sperrgebiete, die einem auch ohne Gegnerhorden schon einiges abverlangen, sind enthalten. Fans des ersten Teils werden ihre Freude haben, die hiesigen Behörden mit Sicherheit nicht.



Erneut sind ausgefeilte Lichteffekte ein Aushängeschild des Gremlin-Gemetzels

System: . . . . PlayStation / Saturn

Genre: . . . . Shoot'em Up

Spieler: . . . . 1-2

Hersteller: . . . . Softgold

Entwickler: . . . . Gremlin

Testmuster: . . . . Softgold

Veröffentlichung: . . . . Dezember



Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen



## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gunship dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	<b>Fifa Soccer 97 dt.</b>	<b>89,90</b>
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	99,90
Memorycard Plus	89,90	Onside Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	Jumping Flash 2 dt.	99,90
RGB-Kabel	39,90	Top Gun dt.	99,90
Gamebuster dt.	89,90	<b>Warhammer dt.</b>	<b>89,90</b>
<b>Lenkrad + Pedale</b>	<b>149,90</b>	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
Andreotti Racing dt.	89,90	Madden 97 dt.	89,90
Time Commando dt.	89,90	Myst dt.	99,90
<b>Tunnel B1 dt.</b>	<b>89,90</b>	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90	<b>Tekken 2 dt.</b>	<b>109,90</b>
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
<b>FORMEL 1 dt.</b>	<b>109,90</b>	<b>Sampres Tennis dt.</b>	<b>99,90</b>
Need for Speed dt.	89,90	Raging Skies dt.	99,90
Street Fighter Al. 2	89,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
<b>Resident Evil PAL</b>	<b>89,90</b>	<b>Wipeout 2097 dt.</b>	<b>99,90</b>
Bubble Bobble dt.	89,90	Pro Pinball dt.	89,90
<b>Baphomets Fluch dt.</b>	<b>89,90</b>	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Beyond T. Beyond us. 119,90	
Discworld kompl. dt.	89,90	<b>Die Hard dt.</b>	<b>89,90</b>
<b>NHL 97 dt.</b>	<b>89,90</b>		
Po'ed dt.	99,90		
A-Train dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
<b>Crash Bandicoot dt.</b>	<b>109,90</b>		

## GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT

NEU NEU NEU NEU NEU

**Sony Playstation Vitalan**  
Sofort lieferbar, monatlich neu

Video Nr.4

auf dem Video zusehen:

Tunnel B1, Smash Tennis,

Project Overkill,

Topian Shooter,

Spot goes to Hollywood,

Final Fantasy 7,

Samurai Showdown 3,

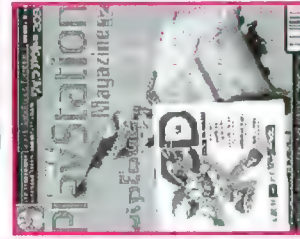
u.v.m.

**SOFORT BESTELLEN**

**60 MIN \*\*\* VHS**

**NUR 19,90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM



**Sofort lieferbar, monatlich neu**

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive

**DEMO - CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

**24,90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 11:

Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard u.a.

**Ab 13.11 Ausgabe 12 bei uns erhältlich !!!**

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:

Wipeout 2097, Destruction Derby 2,

Monster Truck u.a



**Saturn Magazine**

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

Inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

**24,90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

**NINTENDO 64 U.S. AB**

**ANFANG NOVEMBER LIEFERBAR**

Internetadresse: <http://members.aol.com/gamesstores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

## SATURN

<b>Gamebuster dt.</b>	<b>89,90</b>
Adapter us. / Jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rallye dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
<b>Sim City 2000 dt.</b>	<b>99,90</b>
Mysteria dt.	99,90
<b>Tunnel B1 dt.</b>	<b>89,90</b>
Gun Griffon dt.	89,90
<b>Tomb Raider dt.</b>	<b>99,90</b>
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie e.Pal	99,90
<b>Discworld dt.</b>	<b>99,90</b>
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Al. 2	99,90
<b>Fighting Viper dt.</b>	<b>99,90</b>
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
<b>Nights dt. inkl. Pad</b>	<b>129,90</b>
Story of Thor 2 dt.	89,90
<b>Exhumed dt.</b>	<b>99,90</b>

**0201 / 777235**



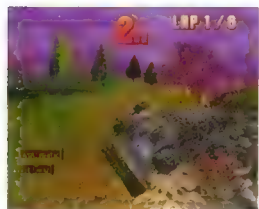
# HARDCORE 4x4

Götz Schmiedehausen

„Bei diesem Spiel sollte man am besten eine Kotztüte beilegen!“, scherzt der freundliche Engländer, der mir das neue Off-Road-Vergnügen aus dem Hause Gremlin näherbringen möchte.



Über den auf der Fahrbahn liegenden Gegner könnt Ihr mit viel Anlauf drüber fahren



Manchmal hat man eher das Gefühl, daß man es bei Hardcore 4x4 aus einer Mischung aus Cross-Rennen und Destruction Derby zu tun hat. Übrigens empfehlen wir die leider nicht gerade magenschonende Ego-Perspektive

Sehr professionell, denke ich mir im Stillen, der Mann weiß, wie man Interesse weckt.

Kurz nach dem Einschalten wähle ich eines der sechs Riesenvehikel aus und warte, bis der erste von sechs Kursen geladen wird. Bevor das Startsignal ertönt, schalte ich noch schnell auf die Ego-Perspektive um. Schon nach wenigen Metern im Cockpit des PS-Monsters begreife ich, wie ernst die oben zitierte Bemerkung gemeint war. Die Darstellung wippt und schleudert, als hätte sich ein amoklaufender Rodeobulle die Bildröhre zwischen die Hörner geklemmt. Trotzdem behalte ich die Kontrolle und schaffe es, dem Verlauf der Strecke zu folgen. Was ich von der Landschaft mitbekomme, macht einen sehr ansprechenden Eindruck. Beide Versionen haben nur minimal mit Clipping-Schwierigkeiten zu kämpfen, und auch die Framerate ist absolut ausreichend, um den gewünschten Schütteleffekt flüssig darzustellen.

## Shake it, Baby!

Um den Cracks, denen Fahren mit Automatik nicht hart genug ist, eine weitere Herausforderung zu bieten, hat Gremlin noch das halbautomatische Kontrollsystem eingebaut, das exaktes Schalten an Berghängen oder bei steilen Abfahrten erlaubt. Hardcore 4x4 kann sowohl in einem Championship-Modus, als auch im Time Trial oder in einem Practice-Modus gefahren werden. Die Rennen sind in drei Motorenklassen aufgeteilt, die natürlich auch für viel Dauermotivation sorgen sollen. Denn je kräftiger die Maschine ist, desto schwieriger ist das filigrane Steuern über die Off-Road-Strecken. Und wenn man zu



Schluchten, Berge und ständig wechselnder Bodenbelag prägen die Strecken



Die steilen Hänge rechts und links kann man nicht hochfahren

viele Unfälle mit den angeblich hochintelligenten Gegnern oder im Gelände baut, kann das Auto auch gravierenden Schaden nehmen oder sogar völlig kaputtgehen. Abgerundet wird das Angebot von der obligatorischen Link-Option für den Zwei-Spieler-Modus. Gremlin verspricht ein sehr eigenständiges Produkt; wir werden Euch mit einem Test in einer der nächsten Ausgaben auf dem Laufenden halten.

System: . . . . PlayStation/Saturn

Genre: . . . . Rennspiel

Spieler: . . . . 1-2

Hersteller: . . . . Softgold

Entwickler: . . . . Gremlin

Testmuster: . . . . Softgold

Veröffentlichung: . . . . Ende '96



Philipp Noack

# SCORCHER

**Daß der Saturn der PlayStation im 3D-Bereich immer nicht das Wasser reichen kann, ist ein offenes Geheimnis. Daß man durch geschickte Programmierung trotzdem erstaunlich flüssige und vor allem superschnelle 3D-Grafik aus Segas Flaggschiff herauskitzeln kann, zeigt Scorchers schon in der Preview-Fassung.**

Zyrinx, eine Splittergruppe des Edelteams Scavenger, arbeitet mit heißer Nadel an einem zukunftsorientierten Rennspiel. Von einem Schutzschild umgeben rasen waghalsige Piloten auf motorradähnlichen Vehikeln über extrem schmale und kurvenreiche Kurse. Vorerst darf man aus zwei Modi wählen, Championship und Lap Attack.

## All The Action And All The Excitement

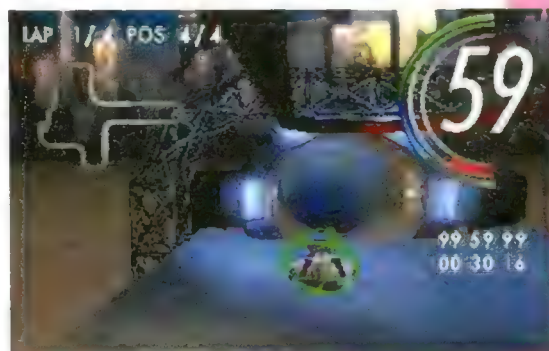
...bekommt, wer sich für Championship entscheidet. Alle Parcours werden nacheinander gefahren, jedoch nur wenn man in der Lage ist, sich für den jeweils nächsten über eine gute Platzierung zu qualifizieren. Wer „lediglich“ seinen Fahrstil und seine Zeiten verbessern will, der klickt Lap Attack an. Die Steuerung bietet alles, was das High Speed-Herz begehrt. Neben Gas und Bremse ist das Futurebike mit einem Boost- und einem Jump-Button ausgestattet. Um in engen Kurven härter herumreißen zu können, wurden die oberhalb angebrachten L- und R-Tasten mit einer Fastturn-Funktion versehen. Die Achterbahn-ähnlichen Tracks sind vollgestopft mit Hindernissen, wie Barrieren und Löchern, und enthalten viele Tunnel- und Röhrenpassagen. Der Geschwindigkeitsrausch läßt sich am besten aus der Ego-Perspektive erleben, alternativ kann eine zweite Sicht gewählt werden, die das Geschehen wesentlich übersichtlicher aus einiger Entfernung darstellt. Wer seinen fahrbaren Untersatz nicht 100%-ig unter Kontrolle hat, sieht so schnell kein Land. Auffälligste Merkmale der Vorabversion waren jedoch sicherlich die smoothie, sehr schnelle 3D-Umgebung und der harte, aber gute Technosoundtrack. Wie sich das endgültige Scorchers spielt, erfährt Ihr in der nächsten Ausgabe.



Achterbahn total!



Ohne Sprung-Taste führt hier kein Weg durch



Im Hintergrund leuchtet die Skyline von Manhattan



Die unterirdischen Röhrensysteme erzeugen Klaustrophobie



Die grünen Kugeln versorgen das Bike mit Boost



Diese Perspektive vermittelt Geschwindigkeit pur

System: . . . . Saturn

Genre: . . . . Rennspiel

Spieler: . . . . 1

Hersteller: . . . . Sega

Entwickler: . . . . Scavenger/Zyrinx

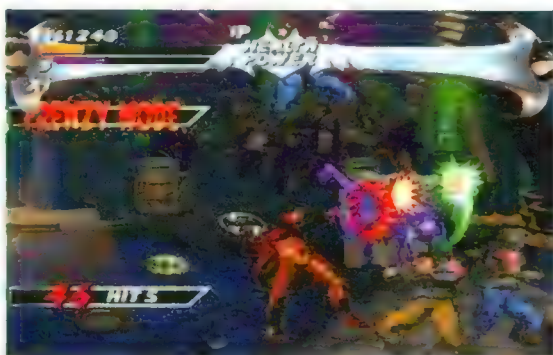
Testmuster: . . . . Sega

Veröffentlichung: . . . . November

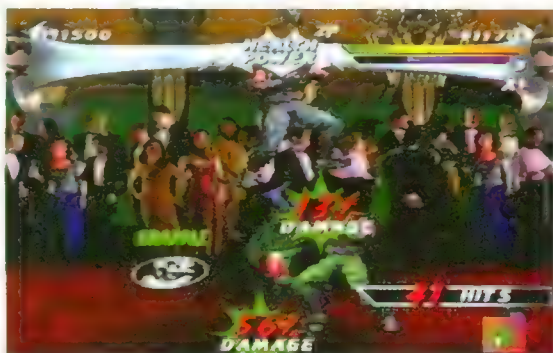


# BATMAN FOREVER

Mit Batman Forever hat Acclaim nicht nur eine starke Lizenz an Land gezogen, sondern auch ein reinrassiges Coin Op für den Saturn konvertiert. Der einzige markante Unterschied zum Automatenvorbild ist das Optionmenü, in dem über Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Continues entschieden wird.



Unabsichtliche 46 Hit Combos, na und?



Die Gäste im Hintergrund sind digitalisiert



Im Zwei-Spieler-Modus ist Batman Forever noch unübersichtlicher



Das Batmobil darf natürlich nicht fehlen



Die Monarch Bat ist der erste größere Endgegner



Drew Barrymore und Debie Mazar alias Sugar und Spice

Ansonsten hat sich nichts geändert: Ihr steuert wahlweise Batman oder Robin in bester Final Fight-Manier über den Bildschirm und verprügelt unterwegs jede Menge Gesindel. Dazu können unsere DC Comic-Helden treten, schlagen, springen und die Gegner in die Mangel nehmen. Außerdem dürfen die beiden Latexfetischisten einige Objekte, wie etwa Steine, aufnehmen und durch die Gegend werfen oder auch an Seilen durch die Lüfte schwingen. Um Batman Forever nicht allzu monoton zu gestalten, gibt es haufenweise Extras, wie z.B. Baterangs oder Smartbomben und ein Power Up System, das es dem dynamischen Duo ermöglicht, seine Muskeln dreistufig zu stählen. Am Ende jedes Levels erwarten Euch ein bis mehrere Endgegner, die über eine eigene Energieleiste verfügen und teilweise nur mit Wurfgeschossen erledigt werden können. Habt Ihr auch diese überwunden, wird abgerechnet: für besonders lange Combos oder gute High Scores gibt's extra Icons für die nächste Runde.

## Robin Forever

Spaßigerweise spielt sich Batman Forever etwas flüssiger mit Robin, vielleicht besteht deshalb auch die Möglichkeit im Zwei-Spieler-Modus mit zwei Robins bzw. Batmans zu spielen. Ansonsten wirkt Acclaims Coin Op-Adaption z.T. noch sehr unübersichtlich, dafür motivieren die ebenso einfachen wie langen Combos (über 40 Hits? kein Thema) immer wieder. Positiv fällt auch die hohe Anzahl an Extras auf. Lediglich grafisch sollte sich noch einiges tun, je näher Batman nämlich an den Bildschirm rückt, desto weniger ist er von einem Pixelmosaik zu unterscheiden. Ob das Spiel dennoch aus dem Schatten der Lizenz treten wird, ist selbst dem Riddler noch ein Rätsel.

System: . . . . Saturn / PlayStation

Genre: . . . . Beat'n Run

Spieler: . . . . 1-2

Hersteller: . . . . Acclaim

Entwickler: . . . . Iguana Entertainment

Testmuster: . . . . Acclaim

Veröffentlichung: . . . . Dezember



Andreas Binzenhöfer

# VIRTUA ON

Das auf der ECTS erstmals vorgestellte Mechwarrior-Kampfspiel Virtual On konnte jetzt endlich von uns in Ruhe unter die Lupe genommen werden. Man besteigt einen von acht Polygonmechs und bestreitet dann eine Art Gotcha-Spiel gegen den Computer.



Die Waffen müssen nach Gebrauch immer wieder aufgeladen werden

Auf einem abgegrenzten, dreidimensionalen Gebiet mit zahlreichen Verschanzungsmöglichkeiten, wie etwa Bäumen oder Gebäuden, läßt sich der Kampfroboter absolut frei bewegen. Neben verschiedenen Möglichkeiten, den Gegner zu beschießen, und einigen Nahkampftechniken besitzt der Stahlgigant noch die Fähigkeit, raketentrieben zu rennen und zu springen. Wie bei „herkömmlichen“ Beat'em Ups ist jeder Fighter mit einer eigenen Energieleiste ausgestattet, deren totaler Verlust einem Stromausfall gleichkommt. Außer dem bereits anspielbaren Arcade Mode werden sich in der endgültigen Version ein Versus Mode, ein Ranking Mode sowie die Option, Kämpfe als Replay-Datei zu speichern, befinden.



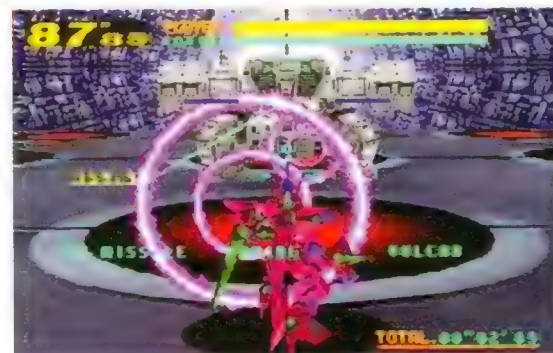
Die Waffen lassen sich auch im Sprung abfeuern



Versteckt man sich hinter einer Mauer, empfiehlt es sich, Homing Missiles zu verwenden



Im Replay Modus können gespeicherte Kämpfe analysiert werden



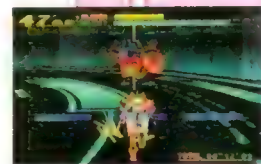
Der letzte Gegner ist extrem gut bewaffnet

## Oben ist unten und links ist rechts

Grafisch ist Virtual On bereits jetzt ziemlich nett anzusehen, und auch die Spielidee, mit Mechs im dreidimensionalen Raum Katz und Maus zu spielen, ist an sich nicht von schlechten Eltern. Daß man mit der absoluten Bewegungsfreiheit allerdings noch nicht so recht umzugehen weiß, zeigt die Steuerung leider allzu deutlich. Viel zu oft irrt man planlos im Raum herum und kann einfach nicht schnell genug auf gegebene Situationen reagieren. Wenn die Steuerung noch überarbeitet wird und der für diese Art von Spiel extrem wichtige Zwei-Spieler-Modus sauber programmiert wird, könnte Virtual On dennoch ein nettes Prügelspiel werden.

System: . . . . Saturn  
Genre: . . . . 3D-Beat'em Up  
Spieler: . . . . 1-2  
Hersteller: . . . . Sega  
Entwickler: . . . . Sega  
Testmuster: . . . . Sega  
Veröffentlichung: . . . . Januar

VIRTUA ON  
© 1996 SEGA ENTERPRISES LTD. 1000-1000



VIRTUA ON

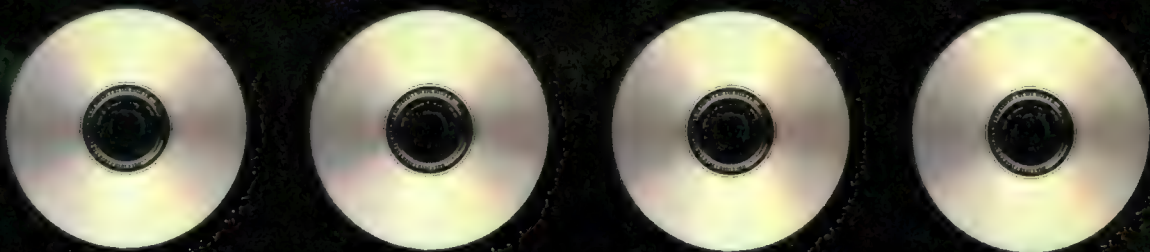


# SAUWET

FUN GENERATION  
läßt Euch **NICHT** im  
Regen stehen!

Ab jetzt bekommt jeder  
Abonnent **REGELMÄßIG**  
**BIS ZU VIER** CDs für sein  
Wunsch-System.

Diese Abo-Prämie kommt  
**NICHT NUR EINMAL** ins  
Haus!



## Wieso soll gerade ich die FUN GENERATION abonnieren?

Stell Dir vor, es ist kalt und naß draußen, und der Zeitschriftenhändler mit der neuen FUN GENERATION ist weit weg. Das Fahrrad hat einen Platten und das Leben ist trist. Doch diesen Zustand kannst Du ändern. Denn wärest Du Abonnent der FUN GENERATION, sähe die Lage ganz anders aus:

Jeden Monat kommt die FUN GENERATION frisch, trocken am Erstverkaufstag oder sogar einige Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist direkt zu Dir in Deinen Briefkasten.

**Ergebnis: Nicht Du wirst naß, sondern der Briefträger, und nicht Deine Nase läuft, sondern Du bist auf dem Laufenden!**

Manchmal kann es sein, daß der Postbote sogar einen Preis aus einem Gewinnspiel abliefern, bei dem Du gar nicht mitgespielt hast. Du nimmst nämlich an jedem Gewinnspiel automatisch teil!



# TER

## und keinen Bock auf Kiosk



# DIE LÖSUNG:

## DAS FUN GENERATION-ABO!

**Ergebnis:** Du sparst Porto und den Gang zum Briefkasten.  
Also wirst Du wieder nicht naß.

Und das Beste ist: Du bekommst jedes Jahr bis zu vier Demo-CDs kostenlos für Dein System. Du mußt nur auf der Abo-Karte Dein Wunsch-System ankreuzen.

**Ergebnis:** Du wirst noch immer nicht naß

Zudem: Du gehst absolut kein Risiko ein und kannst Dein Abo jederzeit kündigen, auf die Demo-CDs verzichten und wieder mit dem kaputten Fahrrad zum Zeitschriften-Händler fahren.

**Ergebnis:** Endlich würdest Du naß werden. Wurde auch langsam Zeit!

Ach ja...habe ich schon erwähnt, daß Du ganz nebenbei noch 10% vom normalen Verkaufspreis sparst? Da kann man sich über's Jahr sogar 'nen Regenschirm leisten.

**FUN**  
**GENERATION**



# wir über uns

ut us!

Schon wieder können wir Euch ein neues Mitglied der FUN GENERATION-Mannschaft vorstellen. Der etwas unrasierte junge Mann heißt Gunter Glos und ist Spezialist für Hardware-Fragen.

Um Hardware-Probleme ging es auch beim Besuch von Ingo Zaborowski von Psygnosis. Dieser brachte nämlich seine wunderschöne blaue Entwickler-PlayStation mit. Als Götz diese anschließen wollte, fragte er nach der Spannungsnorm. Doch da seine Ohren von der Surround-Session des Vortages noch arg in Mitleidenschaft gezogen waren, verstand er anstatt von 110V fälschlicherweise 220V. Das Ergebnis war ein „Puff“, gefolgt von übelriechenden weißen Rauch-



Gunter Glos, der Mann mit dem goldenen Schraubenzieher



Na Ingo, bist Du noch here?



Burn, baby, burn in hell!!!

## Phone: 0451 871 7555 A.B. GAMES Andreas Bender Phone: 0451 871 7515

**A.B. GAMES**  
The store

•• NEU ••

**DER Videospiel-Laden**  
in 23558 LÜBECK!

Molslinger Allee 40a /  
Ecke Fuchtingstr.  
(erster Stock)  
Mo-Fr: 12-20 Uhr  
Sa: 10-16 Uhr

**HARDCORESPLAT-  
TERACTIONBLOOD-  
SHOOTEMUPGAME**



• UNZENSIERT • **99,95**

(PlayStation-PAL)  
dt. Version

### Sony PlayStation

Sony PlayStation	389,95
Lenkrad + Pedale	149,95
neGcon Controller	89,95
Cobra Gun (Pistole)	89,95
Andretti Racing 97	89,95
Area 51	89,95
Ayrton Senna Kart Duell	99,95
Baphomets Fluch	99,95
Burning Road	99,95
Cheesy	99,95
Darkstalkers	89,95
Davis Cup Tennis	99,95
Destruction Derby 2	99,95
Dragonheart	99,95
Disruptor	99,95
Formel 1	109,95
Iron & Blood	99,95
Hexen	99,95
John Madden'97	89,95
Mega Man X3	89,95
Nascar Racing'96	99,95
NBA Jam Extreme	89,95
NHL Powerp. Hockey'96	79,95
Pandemonium	89,95
Pete Sampras Tennis	99,95
PGA Tour Golf'97	89,95
Project Overkill	99,95
Resident Evil	99,95
Resident Evil II	149,95
Hintbook Res. Evil	49,95
Return Fire	99,95
Sim City 2000	99,95
Star Gladiator	99,95

Tomb Raider	99,95
Tekken II	109,95
Top Gun	99,95
Tunnel B1	99,95
wipEout 2097	99,95
WWF In your House	99,95
X-Com II	99,95

### Sega Saturn

Die Hard Trilogy	89,95
Daytona USA CCE	99,95
Exhumed	99,95
Fifa'97	89,95
Fighting Vipers	99,95
Hexen	89,95
Iron & Blood	89,95
Tempest 2000	89,95
Tomb Raider	89,95
Tunnel B1	89,95
Virtua Cop 2	99,95
Worldwide Soccer'97	99,95

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 10-16 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preislise für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden! Annahmeverweigerer: der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,- Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler: Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität  
**Auch Händler willkommen!**  
Fax: 0451 - 8717565



**109,95**



**99,95**

(PlayStation-PAL)  
jeweils dt. Version

**Nintendo 64 . .399,  
SuperMario64 .99,  
(1. Quartal 1997)**

Außerhalb der Geschäftszeiten können Sie uns unter folgender Telefon-Nummer erreichen: 0171 / 8443008



# Das Wertungssystem

schwaden aus Ingos Wunderkiste. Glücklicherweise konnte Stephan den aufgetragenen Pressesprecher mit einigen gutgemeinten „Sätzen“ beschwichtigen (siehe Foto).

Die Überraschung seines Lebens erlebte Bastian während seiner Indien-Tour. Auf einem Markt in Delhi diskutierten gerade zwei Inder mit der FUN GENERATION in der Hand über Formel 1.



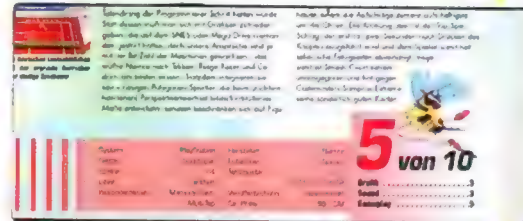
**Wir haben es immer gewußt: FUN GENERATION dient der Völkerverständigung**

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10“ bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugendste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzufrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo“-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating

(Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vor-

noten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



## STARGAMES

### SONY PLAYSTATION

Wipeout 2097	109,00
Formel 1	109,00
NBA-In the Zone	79,90
Andreotti Racing	99,90
Skeleton Warrior	99,90
Tunnel B1	99,90
Tekken 2	109,00
Iron & Blood	89,90
John Madden '97	89,90
PGA Tour Golf '97	89,90
Time Commando	89,90
Pete Sampras Tennis	99,90
Jumping Flash 2	99,90
Mad Catz	149,90
Memo-Card	49,90
Memo-Card & Meg	89,90
RGB-Kabel	39,90
Import-Umbau	129,00

### SEGA SATURN

Tunnel B1	99,90
Story of Thor 2	99,90
Pete Sampras Tennis	99,90
World Wide Soccer	109,00
Panzer Dragoon 2	109,00
Blackfire	89,90
Blam! Machinehead	99,90
John Madden '97	89,90
Olympic Games	89,90
Darius 2	99,90
Olympic Soccer	89,90
Pro Pinball	99,90
Ironman	99,90
Sega-Lenkrad	129,00
JoyPad	49,90

Handverlesene Importware!

Stargames  
Blumenstr. 9  
42655 Solingen

### NINTENDO 64

Nintendo 64+ Mario 64+ Pilotwings+ RGB-Umbau+Netzteil	599,00
Wave Race 64	still
Mario Kart R	still
Star Fox	still
Turok	still

### PC-CDROM

Time Commando	99,90
Der Produzent	99,90
MegaRace2	99,90
Top Gun	49,90
Daley Th. Zehnkampf	79,90
US Navy Fighter	49,90
Schleichfahrt	99,90
Bundesliga Manager 2	99,90
Sherlock Holmes 2	89,90

Western-Spiele auf Anfrage!

VERSAND & DIREKTVERKAUF



**WIR BIETEN EIN UMFANGREICHES  
SORTIMENT VON PAL & IMPORTSPIELEN  
FÜR:**

SONY  
PLAYSTATION

SEGA  
SATURN

N 64  
NINTENDO<sup>64</sup>

AUGUSTASTRASSE 6A · 47441 MOERS  
TELEFON 02841 / 9 24 41 · TELEFAX 02841 / 9 24 42  
(VERSANDKOSTEN 10,-DM + NACHNAHME)



### Playstation

Tekken 2  
Formel 1  
Wipeout 2097  
Davis Cup Tennis  
Dest. Derby 2  
Burning Road  
Tunnel B1  
Crash Bandicoot

### Sega Saturn

Worldwide Soccer  
Discworld  
Bubble Bobble  
Tomb Raider  
Exhumed  
Black Fire  
NBA Action  
Daytona USA 2

### Nintendo 64

Mario 64  
Pilotwings  
Wave Racer  
  
PC Games  
C&C 2 : Red Alert  
Privateer 2  
Fifa 97

### Super Nintendo

Game Boy  
Mega Drive  
Mega CD  
Game Gear  
3 DO  
Video CD  
Dragon Ball Z  
Manga Videos



\*\*\*\* Rufen Sie uns an für die neuesten Import Games \*\*\*\*

\*\*\*\* Bestellen Sie jetzt und Ihr Game ist schon heute auf dem Weg zu Ihnen \*\*\*\*

Fairplay, Gerbergasse 53, CH - 4001 Basel Tel. / Fax ++41 (061) 262 24 24 / 25



# Wave Race 64

## - Die Fahrer -

**Ryota Hayami:** Er ist der Allroundfahrer schlecht-lila. Seine Höchstgeschwindigkeit bewegt sich ebenso wie sein Kurvenverhalten, seine Beschleunigung und seine Fähigkeit die Wellen abzufahren ziemlich genau auf durchschnittlichem Niveau. Er stellt somit für Anfänger wie auch für Fortgeschrittene eine solide Wahl dar.

**Ayumi Stewart:** Sie beschleunigt zwar sehr schnell, hat jedoch von allen Piloten den geringsten Top Speed. Hinzu kommt, daß sie mit starkem Seegang ihre Probleme hat, dafür läßt sich sie sich angenehm um die Kurven dirigieren.

**Miles Jeter:** Auch der „Corona-Gold“ genannt. Keiner biegt flatter ab als Miles Jeter. Seine Fahreigenschaften ähneln am meisten denen von Ryota Hayami, jedoch läßt er sich nicht so schon ruhig um die Kurse lenken wie sein Kontrahent.

**David Mariner:** Aufgrund seines Gewichtes beschleunigt er nur extrem

langsam, kommt allerdings auf die beste Höchstgeschwindigkeit. Auch Wellen werden von dem Bächigen optimal verdrängt. Sein träge Kurvenverhalten macht ihn nur für Profis interessant.



Im Nebel ist es sehr wichtig, den Streckenverlauf genau zu kennen



Product Placement jetzt auch im Videospiel



Bei Ebbe ragen die Holzbarrikaden aus dem Meer



Für solche waghalsigen Manöver gibt es hohe Punktzahlen

Nintendo im Verzug. Geschäfts-schädigende drei Monate hat es gedauert, bis man das vierte Spiel für die selbsternannte Wunderkonsole in Japan auf den Markt brachte. Kein Wunder, daß sich dort die Abverkäufe nach einem Rekordstart rapide in den Keller entwickelt haben. Es gibt ja bekanntlich nichts tödlicheres als eine Hardware ohne Software. Jetzt ist die Ebbe jedenfalls zu Ende und ein - das muß auch von der Konkurrenz neidlos anerkannt werden - einzigartig in Szene

gesetztes Rennspiel verzaubert nicht nur unsere Redaktion. Wave Race 64 erhebt die Kontrolle über das nasse Element zum Spielprinzip. Jetskis wurden zu diesem Zweck mit all ihren Möglichkeiten in den Mittelpunkt gerückt. Am naheliegendsten sind sicherlich zunächst einmal Rennveranstaltungen: Drei im Schwierigkeitsgrad ansteigende Klassen wollen vom Spieler gewonnen werden. Erst dann gibt das Modul eine vierte frei, in der alle Strecken rückwärts zu bewältigen sind. Noch vor dem Start in der niedrigsten Klasse steht die Wahl des Fahrers. Alle vier unterscheiden sich in ihren Eigenschaften, sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene und Profis finden hier einen für sie geeigneten Piloten (siehe linker Rand). Nintendo hat die einzelnen Kurse mit einer Mindestpunktzahl zur Qualifikation versehen, so muß man bspw. zum Erreichen des dritten Parcours in der leichtesten Klasse 6 Punkte in den vorhergehenden Rennen errungen haben. Für einen Sieg erhält man sieben, für einen zweiten Platz vier, für einen Dritten zwei und für den letzten immerhin noch einen Punkt. Unmittelbar nach dem Start sollte man auf rote und gelbe Bojen achten. Sie sind unbedingt rechts bzw. links zu umfahren. Auf diese Weise steigert man die Power seines Jetskis um bis zu fünf Einheiten, außerdem werden maximal vier ausgelassene Bojen vom



Die Eisscholle sollte äußerst schräg angefahren werden





Der Sonnenuntergang wirft Blendflecken



Die Symbole am unteren Bildschirmrand zeigen die Verfolger an



Der Zwei-Spieler-Modus wird in „extrem enorm“ (0-Ton:Stephan G.) abgespeckter Grafik dargestellt

Modul gestattet, bei der fünften seid Ihr draußen und erhaltet keine (!) Punkte für das Rennen. Nähere Infos zu den Strecken findet Ihr auf Seite 56 bis 57.

## A Time To Score

Was man noch alles mit Jetskis anstellen kann, wird im Score Attack-Modus demonstriert. Hier sind die Strecken mit großen, weißrot gestreiften Ringen ausgestattet, die, konsequent eingeammelt, steigende Punktzahlen einbringen. Zwischendurch sollte man



Marine Fortress ist die Strecke mit dem stärksten Seegang

einen von den zahlreichen Stunts (Handstand, 360°-Drehung über die Lenkstange, Saltos, etc.) vollführen und gleichzeitig darauf achten, daß man die Check-points innerhalb des Zeitlimits erreicht. Das Spiel wäre nicht von Nintendo, wenn nicht auch eine Option für zwei Spieler gleichzeitig vorhanden wäre. Mittels Split-Screen können heiße Gefechte ausgetragen werden, gerade wenn man den Boost für den zurückliegenden Spieler aktiviert hat. So wird sichergestellt, daß beide Fahrer sich immer fast auf gleicher Höhe befinden und so richtig gedrängelt werden darf.

## Some Kind Of Wonderful

Es gab mal eine Zeit, in der war Nintendo zwar bekannt für unübertroffene Spielbarkeit, aber gleichzeitig waren die betreffenden Titel meist in ein wenig ansprechendes optisches Gewand gehüllt. Diese Zeiten sind vorbei! Ab sofort steht der Name Nintendo für optische und spielerische Genüsse auf allerhöchstem Niveau. Wer die Wellendarstellung von Wave Race 64 zum ersten Mal sieht, wird schlicht sprachlos sein. Niemals zuvor hat es jemand fertiggebracht, Wasser derart realistisch und dynamisch auf einer Videospielkonsole in Szene zu setzen. Wave Race 64 beweist also ein weiteres Mal, was für Nintendos erneuten Erfolg so essentiell scheint, nämlich daß der Sprung von 32- auf 64-Bit ein deutlich spürbarer ist. Das zweite, eigentlich wichtigere, Standbein eines Moduls muß natürlich die Spielbarkeit sein. Wenn es sich um eine Jetski-Simulation handelt, sind bei der Steuerung die unvorhersehbaren Einflüsse des Wassers mit einzubeziehen. Dieser Verlust der totalen Kontrolle über den fahrbaren Untersatz wurde exzellent umgesetzt. Man muß seinen Jetski vorrausschauend steuern, um in einer wirklich guten Zeit die Ziellinie passieren zu können. Je länger man sich mit Wave Race 64 beschäftigt, desto intuitiver wird die analoge Steuerung genutzt und desto größer wird die Freude über den sichtbaren Erfolg. Bei uns in der Redaktion ist jedenfalls mal wieder eine echte Ich-knack-deine-Zeiten-ganz-locker-Stimmung ausgebrochen. Stephan, Binzi und ich wetteifern auf allen acht Strecken um die Runden- und Gesamtzeitenrekorde wie das zuletzt nur bei Formel 1 der Fall war. Eines sollte in der ganzen Euphorie dennoch nicht vergessen werden: Wave Race 64 läßt für Mario Kart R schier Unglaubliches erwarten!

## Einstiegshilfe

1. Gleich im Anfang solltet Ihr versuchen, grundsätzlich mit Volllast zu fahren, da die Jetskis nur bei Gas lenken.
2. Achtet darauf, daß Ihr die Kurven möglichst eng umrundet lenkt. Dies kann man beim Analog-Stick aus einer flüssigen Bewegung heraus machen.
3. Laßt keine Boje aus. Die hohe Geschwindigkeitverlust steht in keinem Verhältnis zur leicht verkürzten Strecke. Ausnahme: Die Ziel-einfahrt.
4. Fahrt die Problemkurve möglichst oft in Time Trial. Am Milky Lake bzw. kann man dadurch die Ideallinie durch die Holzpfosten bestimmen.



**Grafik** .....10  
**Sound** .....9  
**Gameplay** .....10

System: .....Nintendo 64  
 Genre: .....Rennspiel  
 Spieler: .....1-2  
 Level: .....4 Klassen  
 Besonderheiten: .....Batterie

Hersteller: .....Nintendo  
 Entwickler: .....Nintendo  
 Testmuster: .....Flying Arts  
 O208 / 823  
 Veröffentlichung: .....Japan-Import  
 Ca. Preis: .....199,- DM



## Die Strecken

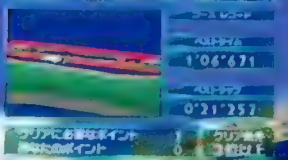
**Dolphin Park:** Ein kurzes Oval zum aussteuern und ausprobieren. Hier würden keine Rennen gefahren.

## ドルフィン パーク



**Sandy Beach:** Zwei Kurven auf zwei 180°-Kurven, die möglichst eng genommen werden sollten, verlangt nach kleiner Klärtaktiken.

## ROUND 1 サンディー ビーチ



**Sunset Bay:** Hier ist das Meer von der untergehenden Sonne rötlich gefärbt. In der schwersten Klasse kann man durch Auslassen der gelben Boge auf der letzten langen Geraden vor Start/Ziel viel Zeit einsparen.

## ROUND 2 サンセット ベイ



**Stuffy Lake:** Zwei Kurven lang folgt der See verträubt im Nebel, erst in der final Round offenbart er seine ganze Schönheit. Durch die Passage mit den wirrigen Holzpfählen wackelt man sich am besten völlig entspannt im Time Trial eine optimale Route.

## ROUND 3 ミルキー レイク



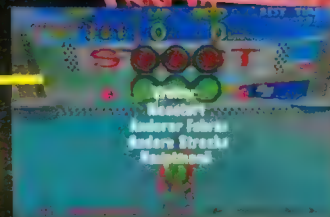
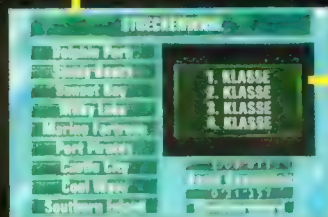
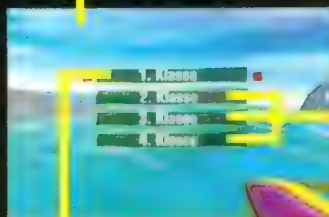
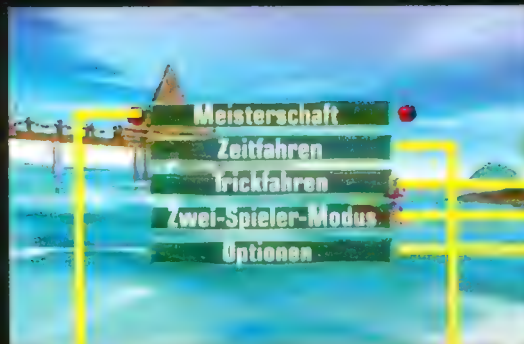
**Marine Fortress:** Nahebei Wallen herumleiert den an sich recht simplen Parcours zur akrophobischen Rennstrecke. Als der zweite Klassik kann durch die Seilbrücke abgefahren werden.

## ROUND 4 マリン フォートレス

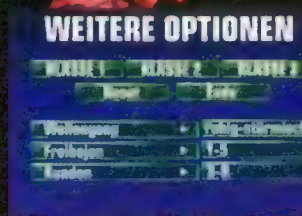
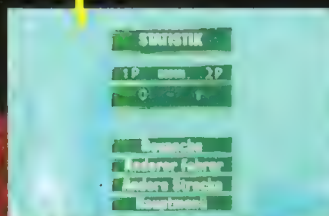
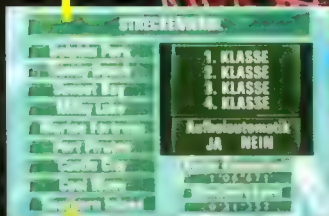


# Die Optionen

## übersetzt

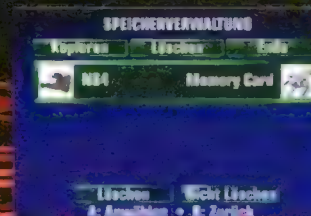






## OPTIONEN

- Namen Ändern
- Rekorde
- Weitere Optionen
- Musik / FX
- Rekorde löschen
- Speicherverwaltung
- Hauptmenü



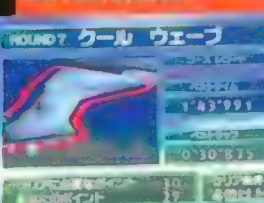
Port Pirates: Das Delenken des Frachtkapitales macht in der ersten Klasse noch Spaß, spätestens aber in der dritten wird die Fahrt durch die Tunnelgebilde zur echten Herausforderung. Herausforderung.



Castle City: Die eindrucksvolle, designte Strecke führt uns mitten durch die Kanäle einer anderen Weltstadt. Auf dem Weg durch die Kanäle wird auch das erste Nocken in die Wellen und taucht in seiner der Stadtmauer hindurch.



Cool Wave: Im Langstrecke machen sich schaukelnde Kisten und Kisten-schleichen das Leben schwer. Auf der Überholmanöver-Fahrt sollte man nicht ohne sein. Da man sich abtastet.



Southern Island: Das Warten nach dem Start dauert nicht so lange. Mit anderen Worten: das Spielchen der ersten Runden fällt leicht zu meistern.





# Project Overkill

## Einstiegshilfe

Die erste und schwierigste Wende, die man zu überwinden hat, ist die Messung. Luft liegt wie aufregender Schwierigkeitsgrad nicht entgegen, sondern versucht die Spannung mit Bremsenwirkung durch das Drücken von zwei Fire-Buttons, welche gerade Schüsse abgeben. Sobald dies in Fließ und Blut übergegangen ist, könnt ihr in die höhere Level vorstufen. Es empfiehlt sich übrigens nicht immer wirklich alles anzuschauen. Der extreme widerstandsfähige Charakter, die in einer Art Automatismus kommt und fast ohne Selbstkontrolle von Leber aufsteht, verleiht ihr bei der tödlich möglichen, wenn immer, Mission oder Lebensenergie zu gewinnen. Aufgrund der wenigen Leben hilft ihr auch gegen Elasti- (Schwächen) clare.



Der Weg zur Königin ist ein Spießbrutenlauf, ...

Heißt es sonst eigentlich „Sex Sells!“, so könnte man für die Video- und Computerspiel-Branche den Spruch in „Blood Sells!“ umformulieren. Hauptsache, es fliegt jede Menge Gekröse durch die Gegend, schon stürzen sich die Käuferscharen auf ein vielleicht objektiv gesehen schwaches Spiel. Project Overkill wird sich nach dieser These auf jeden Fall sehr gut verkaufen lassen. Was in diesem Spiel an rotem Lebenssaft ausgeschüttet wird, spottet wirklich jeder Beschreibung. Verursacher des dazugehörigen Massakers sind vier Söldner, die auf einem unbekannten Planeten gegen mysteriöse Regierungen und Aliens kämpfen müssen. Das Quartett repräsentiert auch die Anzahl der Leben, die ihr zu verlieren habt. Jeder Kämpfer besitzt durch Statur und Bewaffnung individuelle Vorzüge und Nachteile, der Verlust eines Mitstreiters kann also durchaus noch weitreichende Folgen haben, wenn sich jenes Teammitglied für eine spezielle Mission besonders gut geeignet hätte. Bemerkenswert ist die Levelwahl. Auf einer Karte werden die Level auf einer Art Netzgrafik repräsentiert. Hat man eine Mission beendet, kann man jede,



... haltet Euch nicht mit Ballern auf



In der Brutkammer der Insektoidenqueen. Sie braucht einige Handgranaten, um einen würdevollen Abgang hinzulegen



Harte Splatterszenen gehören zur Tagesordnung



Wenn Euer Kämpfer so rot eingefärbt ist, ist er unverwundbar

auf der Karte angrenzende Aufgabe in Angriff nehmen. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise extrem unterschiedlich, aber durch die nichtlineare Missionszuteilung wird verhindert, daß man sich an einer Stelle frustriert festbeißt und die Lust am gesamten





Hier müßt Ihr erst einen Schalter finden, bevor die blauen Wände nach unten gehen



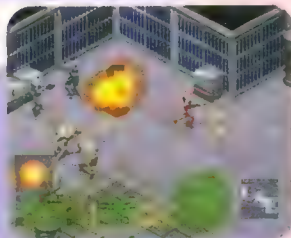
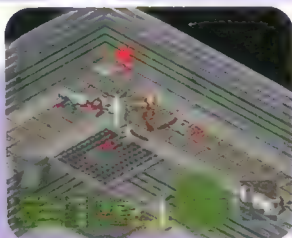
Wenn Ihr „über Leichen geht“, hinterlaßt Ihr Blutspuren am Boden



Fliegende Roboter sollte man in einer Ecke stellen und eliminieren



Bloß nicht den Kopf verlieren



Spiel verliert. Die Aufgabenstellung heißt meistens: „Töte alles, was sich bewegt!“ Manchmal muß man auch bestimmte Geräte vernichten, einen Anführer der Aliens terminieren oder einen Überläufer aus dem Kreuzfeuer retten.

Es reichte den Machern nicht, die Feindesscharen stereotyp sterben zu lassen, wenn sie von einer Kugelsalve getroffen werden. Das Darstellungsspektrum beginnt bei „kleiner Blutung“, geht über „zeretzter Oberkörper“ und „Gehirn klebt an der Wand“ und endet bei „unappetitlicher Haufen rote Masse“. Diverse Zwischenstufen bei verschiedenen Kreaturen sind Ehrensache, und die Leichen verschwinden nicht, sondern bleiben über die gesamte Spielzeit in dem zuletzt gewählten Aggregatzustand dekorativ liegen. Was dem Auge sonst noch geboten wird, kann man durchaus als reizvoll, aber ohne besondere Höhepunkte bezeichnen. Die Räume werden aus der isometrischen 3D-Perspektive dargestellt; ungewöhnlich sind hier die Wände, die, sobald sie die Spielfigur verdecken würden, transparent werden. Allerdings passiert es recht häufig, daß Gegner schon aktiv werden, bevor man sie durch die Architektur bemerken kann. Dies ist zwar etwas störend, fällt aber normalerweise kaum ins Gewicht.

### Faster Pussycat! Kill! Kill!

Das Design der über 50 Level ist durch die Bank sehr fair. Man findet massenweise Lebensenergie, Munition oder Unverwundbarkeits- bzw. Unsichtbarkeitspackages. Weniger gelungen ist auf der anderen Seite die Steuerung der Tötungsmaschinen. Anders als bei isometrischen Genrekollegen, muß man nicht nur die Marschrichtung des schwach animierten Killers kontrollieren, sondern auch mit den vier Action-

Buttons die Schußrichtung bestimmen. Ehrlich gesagt, ich habe die Programmierer lange verflucht und oftmals genervt von vorne angefangen, bis ich endlich einen Fortschritt bei meiner Feinmotorik feststellen konnte. Hat man diesen Punkt erst einmal erreicht, macht Project Overkill trotz des teilweise harschen Schwierigkeitsgrades großen Spaß, jedoch sollten zarte Gemüter oder Kinder unter achtzehn Jahren lieber einen Bogen um diesen megaharten Titel machen.

### Vor- und Nachteile der Kämpfer:

**Alien Kämpfer**  
Häufigste Feinde  
Leichter zu eliminieren  
Sei gut zu Fuß und kann mit ihrer halbautomatischen Waffe viel Schaden anrichten. Besonders nützlich sind ihre selbsttätigen Raketen, die sie Wände zerstören. Sie ist für alle Missionen gut geeignet. Handgemachte sollten vermieden werden, da sie nicht zu viele Treffer vertragen.

**Genetisch geklonte Killermaschine**  
Schleppet schwerstes Geschütz mit sich herum. Er ist leider etwas schwerfällig, kann sich dafür auch ohne Munition gut verteidigen. Auf keinen Fall bei Spezial-Missionen gegen insektoide Völker einsetzen, da er nicht zum Davanlaufen geschaffen wurde.

**Ultraschall-Kämpfer**  
Ultraschall-Kämpfer ohne Skrupel. Ebenfalls mit Allrounder-Qualitäten. Hat als einziger die beliebtesten Gewehr-Automaten dabei, die man einfach zum selbstständigen Fahren abstellen kann. Ein weiteres Lieblingsspielzeug sind die mobilen Landminen, die solange durch die Gegend laufen, bis sie auf einen Feind treffen.

**Smart Bomben**  
Er ist bekannt für seine Angriffe aus dem Hinterhalt. Sehr schnell, kann auch sehr gut mit den Händen töten. Er wirft kleine Smart Bomben auf seine Feinde und ist somit vor allem bei Angriffen auf Insektoide sehr nützlich, kann aber relativ wenig einstecken.

8 von 10

Grafik .....7  
Sound .....8  
Gameplay .....7

System: .....PlayStation  
Genre: .....Shoot'em Up  
Spieler: .....1  
Level: .....50+  
Besonderheiten: .....Memory Card

Hersteller: .....Konami  
Entwickler: .....Konami  
Testmuster: .....Flying Arts  
0208 / 823270  
Veröffentlichung: .....US-Import  
Ca. Preis: .....109,- DM



# Coolboarders

## Einstiegshilfe

Die Eigenschaften der Boards sind wie folgt: Die beiden Free Style-Bretter sind sehr gutmütig, aber extrem langsam. Allround steht für gesundes Mittelmaß, sowohl beim Handling als auch beim High Speed. Hinter Alpine verborgen sich höchst anspruchsvolle, aber ebenso flotte Boards.



Man fährt nicht nur gegen die Steuerung, man fährt auch gegen die Zeit



Beeilung, bei der Hütte gibt's einen Jagerteel

Alpine Racer hat's vorgemacht. Skisport als digitales Schneegestöber zu simulieren, vermag dem Kunden - genügend spielerisches Potential vorausgesetzt und kombiniert mit einer witzig-kreativen Automatenhydraulik - D-Mark um D-Mark aus der Tasche zu ziehen. Während man bei Namcos Spielhallen-hit noch auf zwei Brettern steht, hat sich UEP Systems das Snowboard ausgesucht. Bevor jedoch der Pulverschnee durchs heimische Wohnzimmer stöbert, will eine ganz ordentliche Anzahl an Einstellungen eingegeben werden. Ganz und gar Rennspiel-typisch mutet die Aufteilung in drei Pisten an: Novice, Advanced und Expert. Die Anfängerstrecke ist verdammt eben, relativ breit und besitzt ein ziemlich langweiliges Gefälle. Anders der Expert-Track, er besticht geradezu durch Enge, extreme Abschüssigkeit und vielfältige natürliche Hindernisse (Bäume, Schluchten, etc.). Nachdem man sich für eines der sieben Musikstücke entschieden hat, muß ein Board samt Lackierung gewählt werden. Je

zwei aus den Kategorien Free Style, Allround und Alpine warten darauf, vom Spieler „getreten“ zu werden. Schließlich darf man sich noch zwischen einer weiblichen und einer männlichen Spielfigur entscheiden. Endlich auf die Polygonpiste losgelassen, werden rasch die zwei wesentlichen Ziele von Coolboarders klar. Erstens sollten die drei Parcours so schnell wie nur irgend möglich und zudem ohne Sturz bewältigt werden. Zweitens muß der Spieler an dafür

vorgesehenen Sprungschanzen spektakuläre Tricks vollführen. Im Tal fließen dann beide Aspekte in eine Gesamtpunktzahl ein.

## Bretter, die die Welt bedeuten

Coolboarders macht einfach Spaß. So simpel diese Aussage auch erscheint, so wahr ist sie. Die digitale Talfahrt wurde flüssig und optisch ansprechend in Szene gesetzt, wenngleich sich anscheinend ein leichter Pop Up-Effekt nicht verhindern ließ. Ein passender Sound samt kritischem Kommentator rundet die positiven Betrachtungen zur Aufmachung ab. UEP Systems hätte ein echtes Killergame auf die Beine stellen können, wären da nicht diese klaren Schwächen in der Steuerung bzw. im Leveldesign. Beides wurde nicht annehmbar aufeinander abgestimmt, die Pisten sind zu schmal bzw. das Handling zu wenig direkt. Leider läßt das Programm auch bei Stunts nicht das optimale Maß an Spielbarkeit zu. Um einen Trick ordentlich auszuführen, muß zunächst einmal die Sprung-Taste gedrückt und gehalten werden. Während dieser Zeit sind fatalerweise keine Kurskorrekturen mehr möglich, d.h. nur wer aus einiger Entfernung absolut senkrecht auf eine Schanze zufährt, entgeht der Gefahr, vor dem Sprung in der seitlichen Begrenzung einzuschlagen. Wer immer für diese Steuerung verantwortlich war, er hat einen nicht zu unterschätzenden Verlust an Spielspaß verschuldet und damit Coolboarders den Weg in die PSX-Oberliga versperrt.



von 10

Grafik .....8  
Sound .....6  
Gameplay .....7

Dieser Lift trägt Euch wieder zum Gipfel

An den Checkpoints befinden sich die Schanzen für Stunts

System: .....PlayStation  
Genre: .....Fun-Sport  
Spieler: .....1  
Level: .....3  
Besonderheiten: .....Memory-Card

Hersteller: .....UEP Systems  
Entwickler: .....UEP Systems  
Testmuster: .....O.I.T.  
0711 / 613758  
Veröffentlichung: .....Japan-Import  
Ca. Preis: .....K.A.



**Pandemonium - PS - 89.90**

**Tomb Raider** SAT/PS - 89.90

Scrum: das Spiel	1
Scrum mit Sega Rally	1
Game Butler	1
Advanced Military Commander 2 jp	1
Alien Trilogy	1
Alone in the Dark 2	1
Athlete Kings	1
Ballon	1
Blam! Maschinenhand	1
Blazing Dragons	1
Bus too vs	1
Command Conquer II	1
Daylong 31	1
Dayworld	1
Die Hard Trilogy	1
Dragon Force II	1
Exhumed	1
Live Information	1
Fighting Vipers dt/jp	89,90/
Fluxus	1
Highway 2000	1
Iron & Blood	1
Iron Storm vs	1
King Of Fighters jup	100
Langzeitler 3 jup	1
Liner jip	1
Madden 97	1
Mr. Bones	1
Mystaria	1
NBA Achan '96	79
NFL Quarterback Club 97	89,90
Nights und Controller dt	120
Nit 97	50
Nit Powerplay vs	100
Olympic Soccer	79
Proizer Dragons 1 dt/jap	89,90/49
Pro Pinball	1
Scrum Fire	1
Scrum Rage 2 jip	120
Samurai Showdown jip	130
Sega Rally dt	70
Shining Wisdom	70
Sim City 2000	89,90
Skeleton Warriors	1
Space Hulk	1
Soviet Strike	89
Street Fighter Zero 2 jip	79
Street Racer	1
Story Of The 2	60
Strike Imbo 2 jip	1
Three Dirty Dwarves	1
Thunderhawk	1
Thunderforce jip	1
Tombs Raider	89
Toshinden URA	1
True Pinball	40
Unreal 61	1
USA World-wide Soccer 96 dt	1
Virtua Cop	1
Virtua Cop 2 jip	1
Virtua Fighter 2	1
Virtua Fighter Kids	79
Virtua On jip	1
World Series Baseball 2	1
Antennenflir	1
Back up Memory	1
Joyboard anleitung	15

PlayStation	38
Game Buster	70
Aliv Evolution	70
Alien Trilogy	70
A-Train	70
Ayrton Senna: The Duel	70
Baptists vs. Flux	70
Beyond the Beyond us	70
Blam! Machinehead	70
Blas Chamber	70
Blasting Dragons	70
Bubble Bobble	70
Burning Road	70
Cheesy	70
Cool Boarders 2	70
Crash Bandicoot us/97	79.66/94
Crash Bandicoot Humberk	70
Cronicles Of The Sword	70
Darksider	70
Destruction Derby 2	70
Die Hard Trilogy	70
Disruptor	70
End to Black	70
Firo & Klawd	70
Formel 1	70
Hexen	70
Cobra Gun	70
Iron & Blood	70
Jumping Flash 2 us	70
Jumping Flash 2 us	69
Kings Field 2 us	70
Legacy of Kain vs	100
Lomax in Lemmingsland	70
Motor Toon GP 2	70
Need for Speed	70
NFL Quarterback Club 97	70
NFL 97	70
NHL 97	70
NHL Face Off	70
NHL Face Off 97	70
NHL Powerplay 97 us	70
Pandemonium	70
PGA 97	70
Penny Racers	70
Perfect Eleven (155) Jap	70
Po-ed	70
Project Overkill	70
Resident Evil	70
Resident Evil Humberk	70
Return Fire	70
Ridge Racer Revolution th	70
Road Rash	70
Sampas Extreme Tennis	70
Sim City 2000	70
Soviet Strike	70
Star Gladiator us	70
Street Fighter Zero 2 us	100
Street Racer	70
Super Sans Rulers	70
Tacklen 2	100

Tobal 1  
Tomb Raider  
Track & Field  
Wipeout 1997  
Memory Card  
Viewpoint  
Warhammer  
Wing Commander III  
X-Com: Terror from the Deep  
Ascii Joystick  
Ascii Joypad  
Crash Bandicoot Handbook  
CD-Reiniger  
Joypad  
Memory Card Plus  
NeoGeo Pad  
Mad Catz (Linkpad + Pedalen)  
TGB-Kabel  
Verlängerungskabel Joypad

Nintendo 64	Mania	49
Nintendo 64	Mania	49
St. Andrew		209
Wave Racer		189
Wonder Project		209

Donkey Kong Country 3	29.90
Donald Maul Mallard	29.90
FIFA Soccer 97	29.90
NBA Live 97	29.90
Schlumpfy 2	19.90
Street Fighter Zero 1 & 2	29.90
Winner Gold	29.90
Worms	29.90

Koborrek us	10
Bahamut Lagoon is	11
Brainlord us	12
Breath Of Fire 2 us	13
Chrono Trigger us	14
Chrono Trigger Har Book	15
Dragon View us	16
Dragons Quest VI us	17
Chengis Khan 2 us	18
Hindo us	19
Liberty Of Death us	20
Lord Of The Rings us Texts	21
Luna 2 us	22
Luna 1 Hmbok	23
New Horizons us	24
Nobungas Ambition us	25
Operation Europe us	26
Paladins Quest us	27
Secret Of Mana 1 us	28
Secret Of The Stars us	29
Super Mario RPG us	30
Super Mario RPG is	31
Super Mario Hmbok us	32
Terramania	33
Ultima: False Prophet us	34
Ultima: Ruins Of Valore us	35

Game Fan . . . . .	17.00
PlayStation + CD engl. . . . .	25.00
Saturn + CD engl. . . . .	25.00

Inland/Im- und Export  
nur für Händler!!!  
Fon: 0711 / 6 15 39 45  
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM + 3,- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300,- DM portofrei.  
Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische  
Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerung von uns  
gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM.  
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen wer-  
den nicht angenommen.

**Fon: 0711 - 613758 oder 616485**



# Disruptor

## Einstiegshilfe

Disruptor ist nicht gerade leicht. Am vielleicht etwas leichter zu haben, hilft ihr während des Spiels. Setzt die Schwierigkeit nicht zu häufig ein, denn durch die Kontrollen könnt ihr manchmal das interessante Geschehen übersehen. Wenn eine Waffe immergeschossen wurde, braucht es manchmal zu lange, bis der Computer schnell genug reagiert. Manchmal fängt lieber in eine ruhige Ecke und wartet, bis man sie erreicht. Benutzt die Straßenschilder, um einen Blick in verwinkelte Gänge zu werfen oder Schützen auszuweichen. Bist du im Kampf, ist es wichtig, ob du wirklich den Feind siehst oder nur eine Illusion darstellst. Manchmal ist absolute Mühseligkeit in einem Spiel. Doch wer alles macht, was er kann, um zu gewinnen, der wird es schaffen.

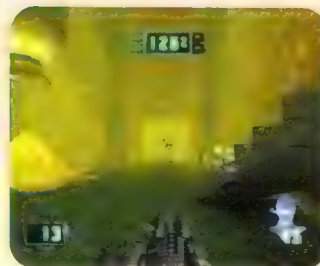


Frostiger Empfang in der Antarktis

Wir befinden uns in einer möglichen Zukunft. Die Erdbevölkerung hat sich zu einem friedlichen Staatenbund vereinigt und wird von einem Präsidenten regiert. Ihr seid Kadett bei den Lightstormer, einer Elite-Truppe, die unsere Welt gegen alle Arten von außerirdischen Mächten oder Terrorgruppen aus dem Untergrund verteidigt. Eure ersten Einsätze gestalten sich noch relativ harmlos, wobei dieser 3D-Shooter schon frühzeitig weitaus mehr vom Spieler abverlangt als diverse einschlägige Index-Shooter. Ihr fangt mit einer kleinen Energie-Pistole an und findet schnell allerlei grobkalibriges Spielzeug am Wegesrand. Ebenso steigert sich auch die ungewöhnlich große Vielfalt an Robotern, Droiden, Monstern, Insektoiden, Quallentieren, Mutanten oder schlichten Terroristen, die Euch ans Leder wollen. Diese sind durch die Bank mittelmäßig animiert und qualitativ nur befriedigend gezeichnet, dafür beeindrucken die vielen verschiedenen Planetenoberflächen, Gebäudekomplexe, schaurig illuminierten Höhlen oder Katakomben umso mehr, die übrigens mittels einer grandios flüssigen 3D-Engine dargestellt werden. Blockweisen Bildaufbau sucht man vergeblich, da man auch bei Interplay Tricks wie Verdunklung, Verneblung usw. kennt. Dummerweise hatten die Designer auch einen Heidenspaß daran, die Munition und Lebensenergie möglichst knapp zu bemessen, deshalb kommt es sehr häufig zu allergrößten Problemen bei übermäßigen Feindescharen, die eher die Regel als eine Seltenheit sind. Erschreckend unglücklich wurde auch der Waffenwechsel gelöst. Geht Euch bspw. mit einem großen Lasergewehr die Energie aus, dauert es einige Sekunden, bis Euer virtuelles Ego seinen Ersatzblaster herausgepopelt hat. Da wir leider nicht so cool den



Die Guards bewegen sich unglaublich schnell und können viel einstecken



In der Mine der 10 müßt ihr eine Rebellion niederschlagen, doch sind die Aufständigen wirklich auf der falschen Seite?



Euch bleiben nur wenige Sekunden, um den Reaktorraum zu verlassen, bevor alles in die Luft geht

Kugeln ausweichen können wie Kollege Banderas in „Desperado“, sagen die Angreifer auf ihre Weise Danke schön! und schießen Euch über den Haufen. Ein erfrischend neues Feature hingegen ist die bionische Waffe, die Ihr vom zweiten Level an am Arm tragt. Diese kann Angreifer zerstören, deren Lebensenergie für Euch freisetzen oder Eure eigene Health-Power wieder auffüllen.

## Hart, härter, Disruptor

Unser Hauptkritikpunkt an Disruptor ist der enorm hohe Schwierigkeitsgrad, der selbst geübtesten D\*\*\*-Experten den Schweiß auf die Stirn treibt. Deshalb übrigens auch nur die Wertungsnote „7“. Außerdem gibt's auch die unbeliebten unfairen Stellen zuhauf, wobei mir zudem noch das nötige Quentchen Atmosphäre beim Schleichen durch die dunklen Gänge abging. Trotzdem ist Disruptor ein gelungener Titel, der versucht, durch die FMV-Sequenzen, die mit echten Schauspielern gedreht wurden, eine Hintergrundstory zu integrieren. Und diese hat sogar ein sehr überraschendes Ende, denn auch auf einer vereinigten Erde werden die Intrige, der Verrat und die Korruption immer einen Ehrenplatz innehaben. Meine Empfehlung: antesten!

**7 von 10**

Grafik ..... 9  
Sound ..... 8  
Gameplay ..... 8

System: ..... PlayStation  
Genre: ..... 3D-Shooter  
Spieler: ..... 1  
Level: ..... 13  
Besonderheiten: ..... Memory-Card,  
Paßwort

Hersteller: ..... Acclaim  
Entwickler: ..... Interplay  
Testmuster: ..... Acclaim  
Veröffentlichung: ..... November  
Ca. Preis: ..... 109,- DM



# Ayrton Senna Kart Duell



Eine Fahrt durchs Grüne kostet Euch jede Menge Zeit und Geschwindigkeit



Mit dem Leihkart könnt Ihr lediglich auf Zeit fahren



Gegnerische Aushilfsschumis lassen sich am besten auf der Geraden überholen

Der Kartsport boomt. In ganz Deutschland sprießen Indoor-kartbahnen aus dem Nichts. Fast jeder Zwölfjährige hat bereits seinen Rennanzug mit den passenden Rennschuhen. Die ASF (Ayrton Senna

Foundation) nutzt diesen Trend, um ihre caritative Organisation mit einem Kartspiel finanziell zu kräftigen. Das Spiel wurde selbstverständlich Ayrton Senna, dem wohl besten Rennfahrer aller Zeiten, gewidmet, was sich vor allem in der Senna Memorial Data zeigt. Hier findet der interessierte Motorsportfan neben vielen Bildern Sennas auch dessen gesamte Karriere in Zahlen aufgeführt. Das Kernstück bildet aber der Race Mode, in dem sieben Strecken, aufgeteilt in drei Rennserien (Yamaha RC100SD, WF100SD und RC100AZ), befahren werden wollen. Mit einem von anfangs vier Karts kundschaftet man zunächst die jeweilige Strecke aus, um dann im eigentlichen Rennen mit elf Kontrahenten um die Wette zu driften. Je nach Wetter werden Slicks oder Regenreifen aufgezogen. Nur der Sieger des jeweiligen Rennens erhält die Starterlaubnis für die nächste Strecke. Wer alle Cups gewonnen hat, duelliert sich mit Ayrton Senna und darf, geht er als Sieger hervor, mit dessen Kart über den Asphalt brettern. Wer will,

darf die Karts im Time Trial auf sämtlichen Strecken auf Acceleration, Handling, Grip und Maximum Speed hin testen. Absolute Neueinsteiger haben sogar die Möglichkeit, auf einer recht einfachen Teststrecke mit einem mit Rasenmähermotor bestückten Leihkart in die Welt des Kartsports zu schnüffeln. Als besonderer Gag wurde bei zwei der vier Perspektiven die Helmbewegung des Fahrers miteinberechnet, d.h. man hat vor allem in Kurven ein realistischeres Fahrgefühl.

## Ein Leben im Drift

Ayrton Senna Kart Duell ist eine Bereicherung für alle Kartfans. Das Fahrverhalten wurde seit der ohnehin schon guten Preview-Version nochmals gehörig aufgepeppt, und vor allem das Verhalten der Gegner wurde komplett überarbeitet. Neben wunderbaren Drifts sind jetzt auch Zweikämpfe mit kleineren Remplern möglich. Die Idee, die Helmbewegungen zu simulieren, ist recht nett und vor allem spektakulär, eignet sich allerdings nicht allzu sehr um dem Asphalt gute Zeiten zu entlocken. Schade eigentlich nur, daß man mit den kurzen Kursen recht sparsam umgegangen ist und man das Spiel somit allzu schnell durchgespielt hat. Trotzdem ist Ayrton Senna Kart Duell eine nette Abwechslung für zwischendurch.

## Einstieghilfe:

Um unnötige Ladezeiten im Race Mode zu umgehen, solltet Ihr, wenn Ihr nicht auf Platz eins liegt, kurz vor Rennende in den Pausemodus gehen und mit Restart das Rennen erneut starten. Ein analoger Controller ist auf jeden Fall zu empfehlen, um den Spieß am Drift bestmöglich auszunutzen.

## Die 4 Kamera-perspektiven



System: .....PlayStation  
Genre: .....Rennspiel  
Spieler: .....1-2 (Link)  
Level: .....3 Kurse  
Besonderheiten: .....Memory Card  
neGoon Controller

Hersteller: .....SunSoft  
Entwickler: .....Gaps  
Testmuster: .....Flying Arts  
0208 / 823270  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,- DM

Grafik .....7  
Sound .....4  
Gameplay .....8



# Destruction Derby 2

## Die Strecken

**Platz 1111: Raceway**  
Ein klassischer Rennkurs mit einem gewöhnlichen Sprung. Hier ist es relativ einfach, im Stock Car-Modus zu gewinnen. Als kleiner Fehler bei der Kartierung gefühlt, ist sie insgesamt gelungen.

**Chalk Canyon**  
Im Kurs, geprägt mit kristallinen Gestein. Höhenpunkte sind die Sprünge auf eine Landungsrampe, eine steile Rampe und eine abschließende Landungsrampe.

**NCA Motorsports**  
Sollte nur Motorsportfans interessieren, aber dennoch ein interessantes Rennen.

**CCR Capricorn Country**  
Spezialrennen: Einem kleinen Kurs mit scharfen Kurven. Der Crash-Faktor wird durch wenige Sprünge getriggert, auf denen man keine Punkte kann. Kein Motorsport.

**Black Salt Valley**  
Rennstrecke mit einem interessanten Sprung in eine 90°-Kurve. Zwei Kreuzungen sorgen für interessante Abflüge und Überschläge.

**Liberty City**  
Der Spieler kommt Rennstreckentypen mit einem hohen Barrieren-Faktor sehr entgegen, hat den Spieler aber durch die hohen 90°-Kurve oftmals zu den Realist führen.

**Unlabeled Destruction**  
Spezialrennen: Chalk Canyon durch einen und abschließende Sprünge. Verändert alles und macht alles. Nur für absolute Profis.



Abflug in der Red Pike Arena



The Colosseum ist eigentlich nichts anderes als die klassische Bowl: rund und flach

Soviel ist sicher, Destruction Derby auf der PlayStation war nicht jedermanns Sache. Die Rennspielfans bemängelten die unrealistische Steuerung, was wiederum die Befürworter des Titels völlig kalt ließ. Es geht schließlich darum, möglichst spektakuläre Crashes zu vollführen, und die bekommt man in ausreichendem Maße geboten. Doch, so die Kritiker, wieso überschlägt sich keine der Kisten, fliegt durch die Luft und geht in Flammen auf? Es handele sich hier schließlich um ein Videospiel, war die Antwort, und wie bitte soll man zwanzig Autos durch die Luft segeln, sich gegenseitig zerfetzen und zerlegen lassen, ohne daß sich die Grafik in Sphären ruckelt, die nie ein Mensch zuvor sehen wollte? Zur Erinnerung: dies ist eine PlayStation und keine Silicon-Maschine. Tja, Leute, es ist immer noch eine PlayStation, doch all das, was nie für möglich gehalten wurde, ist in DD2 enthalten – und noch mehr...

Wie Ihr es vom ersten Teil gewohnt seit, stehen Stock Car-Racing, Wrecking Race und Destruction Derby zur Auswahl. Wählt Ihr den Stock Car-Modus, so kämpft Ihr ausschließlich um Plazierungen. Hier wird zwar mit harten Bandagen gekämpft, trotzdem ist keiner der Fahrer wirklich daran interessiert, einen spektakulären Crash hinzulegen. Ihr solltet unbedingt im Time Trial und im Practice-Mode den Streckenverlauf verinnerlichen, bevor Ihr Euch in den Championship-Mode begeben. Die Konkurrenz fährt teilweise hart am Limit, und ein Lenkfehler an der falschen Stelle kann oftmals fatale Folgen haben. Außerdem werdet Ihr auf diverse „Abflugstellen“ stoßen, nervalgische Punkte, an denen man sehr gut die Spur halten muß, um nicht aus der Bahn zu fliegen. Der im Stock Car zu vermeidende Crash steht im Mittelpunkt des Verschrottungsrennens. Hier ist es völlig egal, wann oder ob Ihr überhaupt ins Ziel kommt. Man fährt die gleichen Strecken wie auch im Stock Car, jedoch wird jeder Saison-Durchlauf mit einer Karambolage-Orgie in der berühmten Bowl abgeschlossen. Der Saison- oder Championship-Modus, den es



Eine seltene Situation: der erste im Rennen überschlägt sich direkt vor Euch und macht so den Weg frei



Massenkarambolage in der Pit







Links sieht man die Grube, nach der The Pit benannt wurde



Beeindruckende Lichteffekte bekommt man in der Liberty City zu sehen



Rechts sieht man die verhaßte Grünfläche im CCR



In Destruction Derby 2 können die Autos auch Feuer fangen

übrigens auch beim Stock Car gibt, wird von zwanzig Fahrern in vier Divisionen bestritten. Steigt Ihr eine Liga auf, bekommt Ihr einen von insgesamt drei Extra-Kursen. Beim Wrecking Race erhaltet Ihr für das effektive Demolieren eines Gegners Punkte. Vom Schleudercrash über mehrfache Überschläge bis hin zu in Flammen stehenden Gegnern ist alles möglich. Gefahren wird, bis entweder irgend jemand heil über die Ziellinie fährt, oder alle Autos kaputt sind. Gleiches gilt für die Bowl, das eigentliche Destruction Derby. Hier befindet Ihr Euch in einer geschlossenen Arena und crasht, bis der Motor oder andere essentielle Autoteile den Geist aufgeben. Die Steigerung heißt Total Destruction, bei der es alle Fahrer nur auf Euch abgesehen haben.

### Wunderschönes Desaster

Euer Fuhrpark beschränkt sich auf drei Vehikel, das langsam beschleunigende PS-schwache Rookie-Auto, den mittelmäßigen Amateur-Flitzer mit Durchschnittswerten und den ultraschnellen Pro-Renner, der allerdings kaum Grip hat. Hier solltet Ihr je nach Rennmodifikation variieren. Der Einsatz eines neGcon-Controllers bzw. des Mad Catz-Lenkrades lohnt sich nicht sonderlich, ähnlich wie bei Need For Speed wird die Kontrollmöglichkeit schwammig und unbefriedigend. Ansonsten ist die Steuerung anspruchsvoll, realistisch und ausgewogen.

Grafisch hat Psygnosis gegenüber dem starken Vorgänger noch einmal zugelegt. Vor allem die Crash-Szenen mit meterhoch fliegenden Autos und der Detailreichtum von Wagen und Umgebung beeindrucken nachhaltig. Jede Strecke hat ihren ganz eigenen Charakter und Charme, wobei mir vor allem die drei Extra-Kurse besonders gut gefielen. Standesgemäß hört Ihr als Soundtrack derbe Metalklänge, die sich zwischen Alternativ-Metalrock und Post-Grunge bewegen. Nichts Aufregendes, aber ungemein stimulierend. Dazu jede Menge FX von „Schopper“ bis „Massenkarambolage bei 220km/h“ in bestem Dolby Surround.

Destruction Derby 2 hat diesmal das beste aus beiden Welten vereint: ein hochklassiges Rennspiel gepaart mit einer witzigen Stock Car-Simulation. Dazu lockern die völlig verrückten Pits das Geschehen auf. Es ist gut zu wissen, daß es Entwickler gibt, die in der Lage sind, einen hohen Qualitätsstandard über lange Zeit zu halten, denn so wird mir wenigstens nie langweilig.

### Die Bowls

**Wrest Pit:** Ausdauer-Klassiker Bowl, die in der Mitte eines festigen Kugels aufweist. Star-Segments sollte man unbedingt mittels der Replay-Funktion genießen.

**Three Castlesman:** Runde Bowl ohne Schmelze. Nicht nur sich auch sparsam Manne.

**Three Pits:** Bowl mit einem gewöhnlichen Krater in der Mitte. Hier trifft man sich zum kollektiven Alkoholen.

**Desert:** Bowl: Schenker das Produkt eines muslimischen Autobauers. Auf einer Seite befindet sich ein glühender Abgrund, der das schnelle Aus für Euch bedeutet kann. In der Total Destruction kann man hier Negativkards von ca. 2 Sekunden erreichen.

### Autoauswahl



Grafik .....9  
Sound .....9  
Gameplay .....8

System: .....PlayStation  
Genre: .....Rennspiel  
Spieler: .....1-2 (Link)  
Level: .....7 Kurse  
Besonderheiten: .....Memory Card  
neGcon Controller, Mad Catz

Hersteller: .....Psygnosis  
Entwickler: .....Reflections  
Testmuster: .....Psygnosis  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,- DM



# NHL Powerplay'96

## Einstiegshilfe

NHL Powerplay bietet unzählige Möglichkeiten, ein Tor zu erzielen. Wie bei fast allen Eishockeysimulationen ist es besonders erfolgversprechend, mit einem der beiden Flügelstürmer an den seitlichen Bande entlang bis auf die Höhe der Torlinie zu flitzen. Reißt ihr nun quer zum Center, kann dieser den Puck häufig direkt verwandeln. Sinnvoll ist es, sich die schußstärksten und treffsichersten Spieler aus den Statistiken herauszulesen und vorrangig mit diesen in der Offensive zu arbeiten. In der Defensive ist es ratsam, nicht wild auf den Gegner loszustürmen. Versucht mit intelligentem Stellungsspiel die Schußchancen der Angreifer zu verhindern.



Die dynamische Kameraperspektive garantiert die größtmögliche Übersichtlichkeit

Noch bevor EAs NHL endlich für die 32-Bitter von Sony und Sega erscheint, kommen nun auch PlayStation-Besitzer in den Genuß der bislang realistischsten Eishockeysimulation. Im direkten Vergleich mit der in der Ausgabe 9/96 getesteten Saturn-Version sind keine auffälligen Unterschiede auszumachen. NHL Powerplay ist mit der offiziellen NHL-Lizenz ausgestattet, so daß mit sämtlichen Spielern und Teams der amerikanischen Profiliga gespielt werden kann. 16 Nationalmannschaften, inklusive Deutschland, Schweiz und Österreich, treten in einem speziellen Modus gegeneinander an oder messen sich mit den NHL-Teams in Einzelspielen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich ausschließlich über die Wahl des Teams beeinflussen. Die Darstellung auf dem Eis beschränkt sich auf eine einzige Kameraperspektive, deren Position sich ständig dem augenblicklichen Geschehen anpaßt und dadurch zu jedem Zeitpunkt eine optimale Übersicht gewährleistet. Ein besonderes Lob verdienen sich die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten der Kufencracks. Sowohl in der Verteidigung wie auch im Angriff sind nahezu alle Tasten belegt, was eine äußerst variable Spielweise ermöglicht.

## Für Einsteiger und Profis

NHL Powerplay '96 zählt ohne Zweifel zu den faszinierendsten Titeln im Sportspiel-Genre. Bis auf die recht kümmerliche Soundkulisse, die ähnlich wie auf dem Saturn hinsichtlich des Gesamteindrucks vor allem in Sachen Atmosphäre den allerletzten positiven Kick verhindert, wäre jegliche Kritik völlig fehl am Platz. Die grandiose Spielbarkeit überdeckt diese kleine Schwäche jedoch fast vollständig. Sowohl



Das Bullie wird aus der Vogelperspektive dargestellt



Beim Penalty Shot läuft der gefoulte Spieler alleine auf den Goalie zu

absolute Neulinge als auch erfahrene Sportspielhasen finden sich trotz der vielfältigen Steuerung rasch zurecht. Erfolge sind nämlich auch möglich, wenn man sich nur auf einfaches Passen und Schießen beschränkt. So bleibt festzuhalten, daß NHL Powerplay '96 auf der PlayStation meisterlich in Szene gesetzt ist und auch gegen Sonys NHL Face Off als klarer Sieger hervorgeht.



Nach jedem Match dürft ihr zahlreiche Statistiken studieren



Fast alle Padtasten sind mit Aktionen belegt

System: ..... PlayStation  
Genre: ..... Sportspiel  
Spieler: ..... 1-5  
Level: ..... entfält  
Besonderheiten: ..... Memory-Card.

Hersteller: ..... Virgin  
Entwickler: ..... Radical Entertainment  
Testmuster: ..... Flying Arts  
0208 / 823270  
Veröffentlichung: ..... November  
Ca. Preis: ..... 99,- DM

# 9 von 10

Grafik ..... 9  
Sound ..... 6  
Gameplay ..... 9



ExTreme	us	119,95 DM
Adv. of Lomex	dt	99,95 DM
Airgrave	jp	139,95 DM
Baphomet's Fluch	dt	89,95 DM
Batman F. Arcade	dt	89,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Bubble Bobble 2	dt	89,95 DM
Burning Road	dt	89,95 DM
Caspar	dt	99,95 DM
Crash Bandicoot	dt	99,95 DM
Dark Forces	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Fero & Klawd	dt	99,95 DM
Iron & Blood	dt	89,95 DM
Kings Field 2	us	119,95 DM
Legacy of Kain	us	119,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Face Off '97	us	119,95 DM
Pandemonium	dt	99,95 DM
Penny Racers	dt	89,95 DM
Project Overkill	dt	99,95 DM
Project X2	dt	89,95 DM
Rebel Assault	us	119,95 DM
Sexy Parodius	jp	139,95 DM
GF Zero 2	us	119,95 DM
Soviet Strike	dt	89,95 DM
Spot goes Hollyw.	us	119,95 DM
Star Gladiators	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Tobal No. 1	us	119,95 DM
Tomb Raider	dt	89,95 DM
Tunnel B1	dt	89,95 DM
Twisted Metal 2	us	119,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM

# ARTS FLYING

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen

Telefon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

Gun  
für PSX/SAT  
59,95 DM

## Top Hits für PSX + SAT

Bushido Blade	PSX	jp	20.12.	139,95 DM
Dark Forces	PSX	us	Nov.	119,95 DM
The Hard Trilogy	SAT	us	Nov.	119,95 DM
Fighting Vipers	SAT	dt	Ende Nov.	99,95 DM
Rage Racer	PSX	jp	3.12.	139,95 DM
Rebel Assault 2	PSX	us	Nov.	119,95 DM
Soul Edge	PSX	jp	20.12.	139,95 DM
Soviet Strike	PSX	dt	2.11.	89,95 DM
Soviet Strike	SAT	us	29.10.	119,95 DM
Tomb Raider	PSX	dt	Mitte Nov.	89,95 DM
Virtua Cop 2	SAT	jp	Ende Nov.	119,95 DM
incl. Virtua Gun	SAT	jp		169,95 DM
Virtua On	SAT	us	Ende Nov.	119,95 DM

unbedingt vorbestellen!!!

F1 PSX dt + Mad Catz Lenkrad  
209,95 DM

Mad Catz Lenkrad  
139,95 DM

## Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB-Booster-Umbau + Umbau für		
us/jp Spiele + 1 Spiel		699,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Waverace 64	jp	199,95 DM
Joypad	jp/us	79,95 DM
Memory-Card	jp/us	39,95 DM

## Ankündigungen:

Cruisin' USA	us	ab 4. Dez. lieferbar
On On Pa	jp	ab Ende Okt. lieferbar
Shadows o.t. Empire	us	ab 4. Dez. lieferbar
St. Andrews Golf	jp	ab 29. Nov. lieferbar
Waverace 64	us	ab 6. Nov. lieferbar

Preise bitte telefonisch erfragen!

PlayStation incl.  
1 Spiel nach Wahl  
469,95 DM

PlayStation  
+ Umbau  
+ RGB-Kabel  
+ 1 Importspiel  
nach Wahl  
569,95 DM

Besucht uns auf der  
Computer '97 in  
Köln vom 15.11. bis  
17.11.1996.Tolle  
Messeangebote!!!

## SEGA Saturn

Batman Forever Arcade	dt	89,95 DM
Batsugun	jp	99,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Caspar	dt	99,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
The Hard Trilogy	us	119,95 DM
Dragonheart	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Fighting Vipers	dt	99,95 DM
Langrisser 3	jp	129,95 DM
Mr. Bones	us	119,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	dt	89,95 DM
Project X2	dt	99,95 DM
Samurai Showdown 3	jp	119,95 DM
Sexy Parodius	jp	119,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Three Dirty Dwarves	dt	89,95 DM
Tomb Raider	dt	99,95 DM
Tunnel B1	dt	99,95 DM
Virtua Cop 2	jp	119,95 DM
incl. Gun	jp	169,95 DM
Virtua On	us	119,95 DM
World Wide Soccer 97	dt	99,95 DM

Ab sofort im Internet:

[www.flyingarts.komplex.net](http://www.flyingarts.komplex.net)

Ab Dezember mit eigener Domain:

[www.flyingarts.de](http://www.flyingarts.de)

Info-News-Hints Preise-Screenshots

Flying Arts finden Sie in

Achtung: Ladenpreise können abweichen!!!

Flying Arts  
Im Forum Mühlheim  
Hans-Böckler-Platz 10  
45468 Mülheim/Ruhr  
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts  
Im Isenburg-Zentrum  
Frankf. Str. 168-176  
63263 Neu-Isenburg  
Tel. 06102 / 327787

Flying Arts  
EKZ Altenessen  
Altenessener Str. 411  
45329 Essen  
Tel. 0201 / 8379871

Versandkosten per Post NN 9,95  
DM, per UPS NN 15,- DM. Bei  
Annahmeverweigerung berechnen  
wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr  
zzgl. der entstandenen Kosten.  
Irrtümer und Preiskorrekturen  
vorbehalten!

Demnächst Flying Arts auch in Ihrer Nähe!!!



# Pandemonium!

## Einstiegshilfe

Versteht Euch auf Nikki ein-  
zugehen, da Fargus das  
wichtigen Doppelgespräch  
nicht kann. Selbst am Anfang  
des Spieles sollt ihr also Sit-  
ten auf einem Turbogen ste-  
hen. Nikki, Nikki und  
schonst die Ausrufen dort  
findet ihr einen Trecking  
Stuhl, der sehr hilfreich bei  
Aussichten ist. Das Spiel sehr  
locker und fordert eigentlich  
keine weiteren Erklärung.



Die Charaktere: Nikki,  
Fargus und Sid



Der erste Boß: rennt um ihn herum und löst den Katapult aus



Einer der gemorphten Charaktere, in die Ihr Euch verwandelt



Hier seht Ihr eine der Extrawaffen, den Orbit Shoot



Der zweite Boß: er verfolgt Euch mit dem Hammer, während  
Kreissägen auf Euch zukommen



Hoch über der Landschaft

Gleich zu Beginn wartet das Spiel mit einem Ren-  
der-Intro der Extraklasse auf, in dem die Zauberin  
Nikki mit dem durchgeknallten Hofnar Fargus samt  
seiner Handpuppe Sid bei waghalsigen Zauberkunst-  
stücken beobachtet werden. Sie stehen auf dem Bal-  
kon eines Turmes weit über dem Königreich und pro-  
bieren, was das Zauberbuch so alles hergibt. Da pas-  
siert es: auf die Aufforderung des Hofnarren hin, es  
doch mal so richtig krachen zu lassen, erscheint  
Yondo am Himmel. Yondo hat ein Maul, größer als er  
selbst, eben groß genug, das ganze Königreich mit  
einem Biß zu verschlingen. Mächtig Ärger! Doch das  
Buch hat als Kindersicherung für Verspielte auch  
gleich die Lösung parat. Um das gefräßige Ungehe-

er in seine Dimension  
zurückzuschicken, müs-  
sen die beiden zu einer  
Wunschmaschine gelan-  
gen.

Angekündigt wird  
Pandemonium in der  
Werbung als hyper-  
schnelles 3-D-Action-  
Jump'n Run mit psyche-  
delischer Grafik. Und  
wirklich, der Reiz des  
Spieles liegt in der  
abwechslungsreichen  
Grafik, den geschickt  
eingesetzten Licht- und  
Schatteneffekten, den  
Jump'n Run-Elementen  
und den atemberauben-  
den, sich fortwährend  
drehenden Perspektiven.  
Die Umblendung von der  
zweiten in die dritte  
Dimension erzeugen  
gerade in den späteren

Leveln das Gefühl, sich frei und ungezwungen im  
Raum zu bewegen. Leider sind die Grafiken und Ani-  
mationsphasen der Charaktere etwas spärlich gera-  
ten. Hier hätten sich die Grafiker von Crystal Dyna-  
mics etwas mehr Mühe geben müssen.

Das Niveau des Spielspaßes steigt stetig, da sich  
die Qualität der Grafik ständig steigert und sich  
schwierige Passagen mit einfacheren Kursen abwech-  
seln. Die Programmierer haben sich sicherlich Anre-  
gungen bei Vorbildern wie Donkey Kong Country 2  
geholt (Schiff-Level, Unterwasser-Level und Kanonen-  
fässer). Eure Spielfigur verwandelt sich in einigen  
Leveln in diverse Lebewesen, bspw. einen Frosch, eine  
Schildkröte, ein fettes Rhinoceros, das Gegner mit sei-  
nem Horn rammt oder in einen feuerspeienden Dra-  
chen, der Gegner und Bomben verbrennt.

## Zaubern muß gelernt sein

Anreize, einen Spielabschnitt mehrmals zu spielen,  
werden dem Spieler nicht geboten. Da keine Aufga-  
ben außer dem Sammeln von 300 Münzen für ein  
Extraleben zu erfüllen sind, leidet der Gesamtein-  
druck etwas. Dennoch bleiben die Level bis zum  
Schluß einfallsreich und gut durchdacht.





Der letzte Level: rettet Euch vor der Kugel in den Kabinen

Die 18 Level spielen sich in einer Burg, der Unter- und Oberwelt und über den Wolken ab. Nach jedem 7. Level kämpft gegen einen Zwischenendgegner. Leider hat das Spiel nur einen Ein-Spieler-Modus. PlayStation Besitzer können sich auf ein faires, grafisch ansprechendes Spiel freuen. Leider hängt die Qualität der Grafik im Mittelteil etwas durch, steigt aber zum

Ende hin zur Höchstform an. Die Musik (Trommeln, Banjos, Gitarren) untermauert die Szenen einfallsreich. Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber im Verlauf des Spiels durchaus akzeptabel. Leider vermisst man bei Fargus die Dynamik und wünscht sich etwas mehr Sprungkraft. Ich habe das komplette Spiel mit Nikki durchgespielt, ohne daß je das Gefühl aufkam, daß man diesen oder jenen Level doch besser mit Fargus hätte spielen sollen. Ein durchaus abwechslungsreiches Leveldesign und die exakten Kollisionsabfragen runden den positiven Gesamteindruck an.



# 8 von 10

Grafik .....8  
Sound .....9  
Gameplay .....8

System: .....PlayStation  
Genre: .....Jump'n Run  
Spieler: .....1  
Level: .....18+3  
Besonderheiten: .....Paßwort

Hersteller: .....BMG  
Entwickler: .....Crystal Dynamics  
Testmuster: .....BMG  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,95 DM

0521/64234

M.C. Game

0521/64234

## SUPER NINTENDO:

Brain Lord US 99 95  
Civilization US 129 95  
Chrono Trigger US 139 95  
Donkey Kong Country 2 DV 119 95  
Donald Duck in M. Mallard DV 134 95  
Dragon View US 89 95  
Earth Bound US 129 95  
Feds Remake JP 49 95  
Front Mission JP 79 95  
Front Mission 2 JP 89 95  
Great Circus Mystery DV 99 95  
Illusion of Time JP 109 95  
Legend of Zelda DV 49 95  
Liberty of Death DV 69 95  
Lord of Darkness US 89 95  
Lufia 2 US 139 95  
Mario Paint DV 69 95  
New Horizons DV 124 95  
Olympic Summer Games DV 99 95  
PGA Tour 96 DV 99 95  
Robotrek DV 109 95  
Secret of Evermore DV 109 95  
Secret of the Vipers DV 109 95  
Skylblazer JP 59 95  
Soulblazer JP 39 95  
Super Fire Pro Wrestling DV 49 95  
Super Mario Allstars DV 69 95  
Super Mario Kart DV 109 95  
Terranigma DV 69 95  
Tetris & Dr. Mario DV 89 95  
Tetris Attack US 49 95  
Ultima: False Prophet US 129 95  
Warms DV 99 95  
Yoshi's Island DV 109 95

## MEGA DRIVE:

Donald Duck in M. Mallard DV 99 95  
Light Crusader DV 119 95  
Olympic Games DV 109 95  
Phantasy Star IV DV 119 95  
Warms DV 99 95

## SEGA SATURN:

Sega Saturn Console DV 399 95  
10 Tennis DV 84 95  
Alien Trilogy DV 89 95  
Athletic Kings DV 84 95  
Alone in the Dark DV 94 95  
Baku Baku DV 64 95  
Bones Loaded 96 DV 89 95  
Battle Arena Toshinden DV 89 95  
Battle Fire DV 84 95

Blam! Machinehead DV 84 95  
Blazing Tornado JP 39 95  
Body Special JP 99 95  
Bubble Bobble DV 84 95  
Bust a Move 2 DV 74 95  
Bug! DV 89 95  
Casper DV 94 95  
Chaos Control DV 84 95  
Creature Shock US 114 95  
Clockwork Knight 2 DV 99 95  
Cyberia DV 84 95  
Darius Gaiden JP 49 95  
Daytona USA DV 49 95  
Death Crimson JP 109 95  
Destruction Derby DV 84 95  
Discworld DV 89 95  
Euro 96 DV 89 95  
Exhumed DV 89 95  
F1 Challenge DV 89 95  
Fatal Fury Real Bout JP 149 95  
FIFA Soccer 96 DV 89 95  
Fighting Vipers JP 124 95  
Galactic Attack DV 89 95  
Gex DV 84 95  
Ghen War JP 119 95  
Gradus Deluxe Pack DV 84 95  
Guardian Heroes DV 84 95  
Gungriffon DV 99 95  
Hang On GP 96 DV 109 95  
Hi-Octane DV 69 95  
High Velocity US 109 95  
In the Hunt DV 89 95  
Iron Storm US 119 95  
Johnny Bazoorkatone DV 49 95  
Keio 2 DV 84 95  
King of Fighters 95 JP 139 95  
Lampreiser III DV 59 95  
Magic Carpet JP 114 95  
Mega Man X DV 89 95  
Myst DV 99 95  
Mystaria DV 89 95  
NBA Jam TE DV 79 95  
NBA Action DV 84 95  
NFL Quarterback Club 97 DV 84 95  
Night Warriors DV 104 95  
Nights in the PD US 114 95  
NFL Powerplay 96 DV 89 95  
Off-World Interceptor DV 84 95  
Olympic Soccer JP 89 95  
Out Run DV 49 95  
Panzer Dragoon DV 89 95  
Panzer Dragoon 2 DV 89 95  
Paradise Deluxe DV 89 95  
Pebble Beach Golf DV 89 95

Primal Rage DV 84 95  
Pro Pinball DV 84 95  
Rayman DV 89 95  
Road Rash DV 89 95  
Romance o. 13 Kingdoms DV 119 95  
See Bass Fishing US 84 95  
Sega Rally DV 99 95  
Shanghai Triple Threat DV 79 95  
Shell Shock DV 89 95  
Shining Wisdom DV 89 95  
Shockwave Assault DV 69 95  
Shinobi X DV 89 95  
Sim City 2000 DV 79 95  
Skeleton Warriors DV 84 95  
Slam'n Jam DV 89 95  
Space Hulk DV 84 95  
Star Fighter 3000 DV 84 95  
Story of Thor 2 DV 89 95  
Street Fighter Alpha DV 79 95  
Street Fighter Zero 2 JP 129 95  
Strikers 1945 DV 124 95  
Tetris Plus US 124 95  
Titan Wars DV 89 95  
Tomb Raider DV 89 95  
True Pinball DV 89 95  
The Horde DV 89 95  
Theme Park DV 59 95  
Thunderhawk 2 DV 89 95  
Valoria Vally Golf DV 89 95  
Virtua Fighter 2 DV 99 95  
Virtua Fighter Kids DV 84 95  
Virtua Racing DV 79 95  
Virtual Golf DV 89 95  
Virtual Open Tennis DV 89 95  
Wipeout DV 89 95  
Winning Arms DV 89 95  
World Adv. Mil. Comm 2 US 89 95  
World Series Baseball DV 89 95  
World Wide Soccer 97 DV 89 95  
Worms DV 89 95  
WWF Arcade Game DV 89 95  
X-Men DV 89 95

## SONY PLAYSTATION:

Sony PlayStation Console DV 389 95  
3D Lemmings DV 79 95  
A-Team DV 94 95  
Actual Golf DV 84 95  
Adidas Power Soccer DV 94 95  
Adventures of Loniax US 109 95  
Air Combat DV 79 95  
Alien Trilogy DV 89 95  
Alone in the Dark 2 DV 99 95

Andretti Racing DV 84 95  
Aquonauts Holiday DV 84 95  
Battle Arena Toshinden DV 89 95  
Battle Arena Toshinden 2 DV 89 95  
Blam! Machinehead US 119 95  
Blazing Dragons DV 84 95  
Beyond the Beyond US 104 95  
Bubble Bobble DV 84 95  
Burnin' Road DV 89 95  
Bust a Move 2 DV 79 95  
Casper DV 94 95  
Cool Boarders DV 139 95  
Crash Bandicoot US 104 95  
Chronicles of the Sword DV 89 95  
Cyberia DV 84 95  
Cyber Sled DV 89 95  
Darkstalkers DV 84 95  
Davis Cup Tennis DV 84 95  
Destruction Derby DV 99 95  
Descent JP 129 95  
Die Hard Trilogy US 124 95  
Discworld DV 89 95  
Extreme Games DV 89 95  
Extreme Pinball DV 89 95  
Fade To Black DV 84 95  
Formel 1 DV 99 95  
Gunship DV 89 95  
Goal Storm DV 89 95  
Magic Carpet DV 89 95  
King of Fighters 95 DV 84 95  
Killing Zone DV 89 95  
Lone Soldier DV 84 95  
Madden 97 DV 84 95  
Magic Carpet DV 89 95  
Magatama 2096 JP 139 95  
Mickey's Wild Adventure DV 84 95  
MLB Pennant Race US 109 95  
Motortoon Grandprix 2 JP 139 95  
Myst DV 89 95  
Namco Museum Vol. 1 DV 94 95  
Namco Museum Vol. 3 DV 144 95  
NBA in the Zone DV 89 95  
NBA Live 95 DV 84 95  
NeGcon DV 84 95  
NFL Game Day DV 89 95  
NFL Full Contact US 94 95  
NFL Face Off DV 89 95  
NHL Powerplay 96 US 109 95

Need for Speed DV 84 95  
Off-World Interceptor DV 59 95  
Ogre Battle JP 124 95  
Olympic Games DV 84 95  
Olympic Soccer DV 84 95  
Overblood JP 139 95  
Paradise Deluxe DV 69 95  
Penny Racers DV 84 95  
Pete Sampras Tennis DV 89 95  
PGA Tour Golf 97 DV 84 95  
Pro Pinball DV 89 95  
Project Overkill US 89 95  
Primal Rage DV 84 95  
Psychic Detective DV 84 95  
Psychic Force JP 119 95  
Raging Skies DV 94 95  
Rayman DV 84 95  
Resident Evil DV 89 95  
Return Fire DV 84 95  
Ridge Racer Revolution DV 94 95  
Road Rash DV 84 95  
Samurai Shodown 3 JP 134 95  
Shell Shock DV 74 95  
Slam'n Jam DV 84 95  
Skinscape US 109 95  
Skeleton Warriors DV 84 95  
Smash Court Tennis JP 134 95  
Space Hulk DV 84 95  
Starfighter 3000 DV 84 95  
Street Fighter Alpha DV 79 95  
Street Fighter Zero 2 JP 139 95  
Starblade Alpha DV 39 95  
Strike Point US 94 95  
Shockwave Assault DV 69 95  
Tekken 2 DV 99 95  
Tetris Plus DV 99 95  
Track & Field DV 84 95  
Time Commando JP 84 95  
Theme Park DV 84 95  
Thunderhawk DV 84 95  
Tobal No. 1 JP 129 95  
Tokyo Highway Battle DV 109 95  
Tomb Raider DV 89 95  
Total NBA DV 94 95  
Top Gun DV 94 95  
True Pinball DV 84 95  
Tunnel B1 DV 84 95  
Twisted Metal DV 84 95  
Viewpoint DV 84 95  
Virtual Golf DV 84 95  
Wayhawk DV 84 95  
Williams Arcade Hits DV 74 95  
Wing Commander 3 DV 89 95  
Wipeout 2097 US 94 95  
Worms DV 89 95

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35  
fordern Sie unsere Preisliste auf Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto • Verpackung • Nachnahmegebühr • DM 12,-  
Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.



# Lomax in Lemmingland

**Lemminge** [dän. -norweg.], Gattung der Wühlmäuse, kleine bodenbewohnende Nagetiere Eurasiens und Nordamerikas. Der skandinavische Berg-Lemming z.B. unternimmt nach Massenvermehrungen Wanderungen infolge Nahrungsknappheit. Dabei kommt es oftmals zu plötzlichen mysteriösen Massensterben, auf die sich der „selbstmörderische“ Ruf der Lemminge begründet.

## Info

Das erste Videospiel um die grünhaarigen Nager ist LEMMINGS für Super Nintendo, welches Ende 1992 erschien. Mittels eines Cursors wählt man hier Funktionen wie Graben, Klettern oder Selbstmord aus, die man einem oder mehreren Lemmings zuordnen kann. Ziel ist es, eine bestimmte Anzahl Kleintiere unbeschadet zum Ausgang zu geleiten. Eine Reihe neuer Funktionen und skurrile Lemmings-Abarten fanden sich in LEMMINGS 2: THE TRIBES, welches allgemein als etwas schwächer angesehen wird. Beide Module erschienen für alle gängigen Hand-Holds und 16-Bit-Konsolen. Der letzte Teil der Knochelreihe heißt 3D-Lemmings, welches das erste 32-Bit-Lemmings war. Hier wurde die Spielidee auf die dritte Dimension übertragen, allerdings scheiden sich an dem Spiel die Geister. Viele finden es schlichtweg brillant, während es auch ein ganzes Reihe Leser gibt, die es als konfus, unübersichtlich und unnötig ansehen.



Auf die Skelette sollte man besser nicht hüpfen, sondern nur auf geschlossenen Särgen



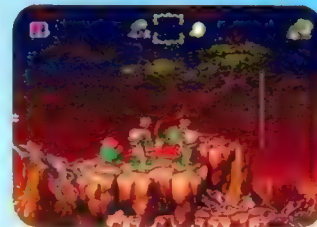
Hier wählt Lomax seine Fähigkeiten aus

Nach unserem Preview in Ausgabe 9/96 meldeten sich viele Leser bei uns, die wissen wollten, ob Lomax in Lemmingland auch für die Fans des Lemmings-Spielprinzips geeignet sei. Um einem Mißverständnis gleich vorzubeugen: Lomax ist wirklich ein reinrassiges Jump'n Run, welches sich so mancher Idee oder Figur aus den Lemmings-Spielen bedient. Der Hauptdarsteller Lomax muß Lemmingland aus den Klauen des Zauberers Evil Ed befreien, der die kreuzdebilen Nager mit den Amöbenhirnen in eine Horde mißgestalteter Ungeheuer verwandelt hat. Neben der klassischen Spin-Attacke kann Lomax noch seinen Helm auf die Gegner werfen, die sich bei Berührung wieder in sympathisch grinsende Lemmings verwandeln. Weiterhin sammelt Lomax verschiedene Symbole auf, die er über eine Art Denkfunktion (Ein kleines Untermenü mit sechs auszuwählenden Fähigkeiten) aktivieren kann.

Er kann bspw. mit seinen Helmfedern kurzzeitig schweben, sich auf höhergelegene Plattformen hangeln, eine Brücke in die Luft bauen oder durch Felsblöcke graben.

## PlayStation demonstriert zwei Dimensionen

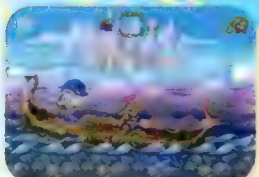
Viele Kritiker sagen der Sony-Hardware nach, daß sie wunderbar Polygone auf den Bildschirm zaubern und 3D-Grafiken darstellen kann, doch für den 2D-Bereich nicht so geeignet sei. Doch ebenso wie Rayman stellt auch Lomax unter Beweis, daß in punkto Farbenpracht, Parallax-Scrolling oder Sprite-Animation keinerlei Mankos festzustellen sind. Die Comic-Figuren wie Zombie-Lemmings, Skelette, die aus dem



Oftmals kann Lomax in den Hintergrund laufen

Sarg springen, Haie und andere Charaktere sowie die vielen verschiedenen Level-Thematiken beeindrucken durch einen originellen und witzigen Zeichenstil. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls

nicht allzu hoch, etwas unglücklich ist allerdings die Paßwort-Funktion. Anders, als man es von weiteren Titeln wie Crash Bandicoot oder Mario kennt, bekommt der Spieler beim Neustart durch ein Paßwort nicht eine gewisse Menge an Leben zugesprochen, sondern macht wirklich da weiter, wo zuletzt der Faden riß. Dies kann aber bedeuten, daß man ein Paßwort hat, das nur noch ein Leben beinhaltet, und dies kann den Spielablauf unnötig dramatisieren und frustrierend gestalten. Zudem ist die Kollisionsabfrage nicht ganz astrein, was manchmal zu krassen Fehlsprüngen und dem jähen Ableben des Lemmings führt. Insgesamt handelt es sich um ein überdurchschnittliches Spiel mit einer schönen Thematik und kinderfreundlicher Optik, welches jedoch zu wenig spektakulär ist und technisch nicht überzeugend genug ist, um einen absoluten Spitzenplatz im Jump'n Run-Gedränge einzunehmen.



Die Haie lassen sich mit der bewährten Spin-Attacke ausschalten



Im letzten Level begegnet ihr einigen Schleim-Lemmings

System: .....PlayStation  
Genre: .....Jump'n Run  
Spieler: .....1  
Level: .....40  
Besonderheiten: ..Paßwort-System

Hersteller: .....Psygnosis  
Entwickler: .....Psygnosis  
Testmuster: .....Psygnosis  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,- DM

# 7 von 10

Grafik .....7  
Sound .....8  
Gameplay .....7



# PGA Tour 97



Die Greens können auf Wunsch mit einem Gitter überzogen werden



Die Bild-in-Bild Technik macht PGA 97 um einiges übersichtlicher



Neu: die Risk-Anzeige beurteilt den Risikofaktor des nächsten Schlages

Ein Grund für den Erfolg von EA Sports ist sicherlich die Tatsache, daß gute Mehrspieler-Games leider ebenso selten wie beliebt sind. Da sich Sportspiele wie z.B. Golf, nun mal bestens für mehrköpfige Haushalte eignen, war es nur die logische Konsequenz, dem Verkaufsschlager PGA 96 ein 97er Sequel folgen zu lassen. Und dieser Nachfolger hat es in sich: neben einer schnellen Übungsrunde können Wohnzimmergolfer zusätzlich auf jede Menge Spielmodi, wie etwa Stroke Play (18 Löcher, front/back 9), Shoot Out, Skins Play (18 Löcher, front/back 9) oder Tournament (18, 36, 72 Löcher) zurückgreifen. Werden die 18 Löcher des TPC at Sawgrass dennoch zu langweilig, kann man seinen digitalisierten Golfer per Knopfdruck auf die Links at Spanish Bay versetzen. Wer nicht mehr mit seinen drei Geschwistern zusammenlebt, kann gegen die besten Golfer der Welt (u.a. Davis

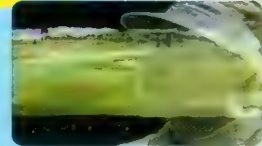
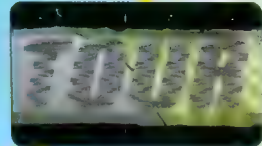
Love III, Mark O'Meara, Craig Stadler) antreten oder, fühlt er sich gut genug, sogar in deren Haut schlüpfen. Neuheiten im Vergleich zur 96er Version liegen vor allem in der Schlagvorschau, den extrem ausgiebigen Statistiken, den zahlreichen Kameraperspektiven bzw. Blickwinkeln und der Bild-in-Bild-Technik, die es ermöglicht, z.B. den Auftreffpunkt des Balles in einem kleinen Fenster zu betrachten. Erstmals wurden auch beinahe alle Tasten des Joypads ausgenutzt, d.h. man klickt sich nicht mehr durch endlose Menüs, sondern erledigt alles durch simplen Tastendruck oder einfache Tastenkombinationen.

## Golf für Jedermann

Der größte Vorteil von PGA Tour ist nach wie vor die extreme Familienfreundlichkeit. Dank der zahlreichen Einstellungen in puncto Schwierigkeitsgrad kann der achtjährige Profizocker eine faire Partie Golf gegen seine Oma spielen, die ansonsten eher Weltmeisterin im Strümpfe häkeln ist. Beinahe sämtliche Optionen auf die Tasten zu legen, halte ich für Geschmacksache, sicherlich geht einiges schneller/leichter von der Hand, allzu gerne wird aber auch die ein oder andere Möglichkeit vergessen. Da PGA Tour 97 einige Einstellungsmöglichkeiten mehr zu bieten hat als sein Vorgänger und ihm auch in technischer Hinsicht leicht überlegen ist, sind alle Neueinsteiger mit EA Sports neuestem Produkt bestens beraten. Wer bereits PGA 96 besitzt, kann getrost auf das Sequel verzichten, Hardcore-Fans selbstverständlich ausgenommen.

## Einstiegshilfe

Testet Euch zunächst als Amateur an den Golfsport heran. Später könnt Ihr dann getrost in die Rolle der Pros schlüpfen und nach und nach die Einstellungen erschweren. Laßt Euch von den Ladezeiten nicht entervren. Golf ist ein ruhiger Sport.



9 von 10

Grafik .....8  
Sound .....7  
Gameplay .....8

System: .....PlayStation  
Genre: .....Sportspiel  
Spieler: .....1-4  
Level: .....36 Löcher  
Besonderheiten: ...Memory Card

Hersteller: .....Electronic Arts  
Entwickler: .....EA Sports  
Testmuster: .....Electronic Arts  
Veröffentlichung: .....Erhältlich  
Ca. Preis: .....99,- DM



# Iron & Blood

## INFO

Wenn es um hochkarätige Grenzen geht, hat Acclaim immer einen guten Klatsch. So ist auch die A&B Serie nicht von schlechtem Klang. T&A, eine der führenden Firmen im Brett-Spielfeld-Markt, landete mit dem "Advanced Dungeons & Dragons" Szenario einen sensationellen Hit in den USA. 1988 vergab ES mit „Pool of Radiance“ daher daß sich die A&B Serie auch auf dem PC zum Hit entwickelte.



Am Rand der Plattform befindet sich eine unsichtbare Mauer



Im Campaign Mode kämpfen zwei Gruppen gegeneinander

Iron and Blood verkörpert mehr oder weniger den ersten Versuch, die beiden Genres Beat'em Up und Rollenspiel zu verschmelzen (schließlich heißt die Entwicklerfirma ja auch Take 2). Basierend auf der AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)-Lizenz, findet in der mystischen Welt von Ravenloft das Duell zwischen den Mächten der Ordnung und des Chaos statt. Beide Seiten sind mit jeweils acht Kämpfern vertreten, macht summa summarum 16 Kämpfer (+ vier Geheimcharaktere). Im Head to Head-Modus verprügelt Ihr mit einem

Repräsentanten der ordentlichen bzw. der chaotischen Partei die jeweils gegnerische Truppe mit beachtlichen 225.000 Polygonen pro Sekunde. Das eigentliche Kernstück aber bildet der Campaign-Mode. Hier bilden sich Untergruppen der bei-

den Mächte, die dann gegeneinander antreten. Sammelt man auf diese Weise genügend Kämpfer-

fahrung, wird man mit diversen Extras wie zusätzlichen Spells belohnt, die den eigenen Fighter aufwerten. Gekämpft wird in schönster 3D-Manier à la Toh Shin Den, wobei die dritte Perspektive erfreulicherweise wirklich genutzt werden kann. Rollenspielgerecht sind die Kämpfer mit allerlei Waffen (64 an der Zahl) und übersinnlichen Kräften ausgestattet. Die Lebensenergie wird nicht durch die übliche Leiste, sondern durch eine unterschiedlich hoch brennende Fackel dargestellt. Neu ist auch, daß man nicht mehr von der Plattform fallen kann, sondern am Rand derselben an einer unsichtbaren, magischen Mauer abprallt.

## Tanz mit dem Vampir

Iron and Blood bringt jede Menge Abwechslung ins Beat'em Up Genre. Es macht einfach Spaß, sich mit Monstern, Hexen oder Gnomen zu bekriegen. Auch die diversen Items sorgen für frischen Wind. Die Kämpfer RPG-typisch aufbauen zu können, findet man schließlich nicht alle Tage. Am reinen Beat'em Up merkt man allerdings, daß die absolute Bewegungsfreiheit längst nicht hundertprozentig auf der Höhe ist. Zu wenig Ausweichmöglichkeiten in die dritte Perspektive, träges Anpassen der Blickrichtung oder Decken auf Taste sind nur einige Kritikpunkte. Eine Tatsache mit der jedoch noch alle Vertreter des Genres zu kämpfen haben. Da Iron & Blood aber technisch auf der Höhe ist und ein gutes Beat'em Up dazu, werden vor allem Ravenloft-Begeisterte nicht darum herum kommen.



**7** von 10

Grafik .....8  
Sound .....7  
Gameplay .....7

System: .....PlayStation  
Genre: .....Beat'em Up  
Spielen: .....1-2  
Level: .....18  
Besonderheiten: .....Memory-Card,

Hersteller: .....Acclaim  
Entwickler: .....Take 2  
Testmuster: .....Acclaim  
Veröffentlichung: .....Dezember  
Ca. Preis: .....99,- DM



Während menschliche Kämpfer rotes Blut verlieren...



... fließt bei Gnomen grünes Blut



## MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	19,90
6 Button Infrarot Joypad	49,90
Joypad Verlängerung	9,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Abensoldier d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballonboy	19,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	49,90
Batman Return d	19,90
Battletoads d	29,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Captain Planet d	19,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	19,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
CrudeLudes d	29,90
Cuthroat Island d	39,90
Cyborg Justice d	29,90
Dino Dini Soccer d	39,90
Disney Collection d	49,90
DJ Boy d	19,90
Dracula	39,90
Dragons Revenge d	49,90
Dr. Robotnik d	49,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Headly d	39,90
Earth Defense eu	19,90
Earth Worm Jim 2 d	69,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Fifa '96 d	89,90
Flink d	49,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	29,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gynagud d	29,90
Izzy's Quest d	69,90
Joe Montana d	29,90
Jishido d	39,90
Justice League d	29,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	29,90
Megaturrican d	29,90
Micro Machines 2 d	49,90
Mighty Max d	29,90
Mutant League Hockey d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	29,90
NFL Quarterback d	29,90
NHL '96 d	89,90
Normy's Beach Babe d	19,90
Offlanders d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	39,90
PGA Tour Golf III d	49,90
PGA Tour Golf '96	89,90
Phantom 2040 d	29,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90

Puggsy d	39,90
Punisher d	39,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	29,90
Real Monsters d	39,90
Revolution X d	29,90
Risky Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	29,90
Rocket Knight Adv. d	29,90
Schlumpfe eu	39,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skeleton Crew d	29,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	19,90
Slam Master d	39,90
Soleil komp. deutsch	39,90
Sonic & Knuckles d	39,90
Sparkster d	29,90
Spot goes to Hollywood d	39,90
Sylvester & Tweety d	39,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Tiny Toons d	39,90
Toe, Jam & Earl 2 d	29,90
Toughman Boxing	39,90
Tournament Fighters	39,90
Tory Story d	79,90
Two Crude Dudes	29,90
Vermilion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warlock d	49,90
Warspeed d	29,90
Weapon Lord d	109,90
Whac a Critter d	19,90
Worms d	79,90
Winterchallenge	19,90
World Cup USA d	39,90
Wrestlemania Arcade d	49,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	29,90
ZeroT	69,90
Zombies d	29,90
Zoom d	49,90

## SATURN

Saturn d	429,90
Saturn + Sega Rally d	499,90
Joypad	49,90
Cobra Joystick	69,90
Action Replay - G. Buster	89,90
Backup Ram	99,90
Alien eu	79,90
Asterix & Obelix d	89,90
Axlay eu	39,90
Battlelsh eu	39,90
Bubble Bobble Coll. d	79,90
Bug d	79,90
Bombberman jp	129,90
Creature Shock jp.	99,90
Daytona d	49,90
Darkstalker 2 Nightwarrior d	99,90
Defcon 5 d	79,90
Digital Pinball d	49,90
Distraction Derby d	79,90
Discworld d	79,90
Exhumed d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Fighting Vipers jp	129,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Ghenwars d	89,90
Guardian Heroes us	69,90
Highway 2000 d	89,90
Iron Storm us	109,90
Johnny Bazookatone d	69,90
Keio 2 d	89,90

## SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
Megamaster Joystick	39,90
J. Verlängerung	19,90
Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Pad Hyperbeam	39,90
Astroizer 2 eu	49,90
Adventure Island 2 d	39,90
Art of Fighting d	49,90
Asterix eu	49,90
Asterix & Obelix d	89,90
Axlay eu	39,90
Battlelsh eu	39,90
Bubble Bobble 2 eu	69,90
Battletoads Doubledragon	49,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	39,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Big Sky Trooper d	49,90
Blackhawk eu	69,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Breath of Fire 2 DA	99,90
Civilization us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	39,90
Crazy Chase d	39,90
Cuthroat Island	39,90
Daze before Christmas d	49,90
Deep Space Nine d	99,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Dropzone eu	39,90

Dschungelbuch III	49,90
Earthworm Jim 2 eu	69,90
Fever Pitch Soccer d	49,90
Flashback d	69,90
Flintstones eu	69,90
Flintstone Movie	69,90
Frantic Flea d	49,90
Ghoul Patrol d	29,90
Hebereke Popolito d	29,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time d	119,90
Illusion of Time eu	49,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	39,90
John Madden '95 d	49,90
Judge Dredd eu	49,90
Jungle Strike d	79,90
Justice League d	49,90
King Arthurs World d	69,90
Kirby's Ghost Trap d	69,90
Kirby's Dream Course d	79,90
Looney Toons Factory d	39,90
Lufia 2 us	139,90
Lufia 2 dt. ab Nov.	119,90
Mario Allstars d	59,90
Mario Basler Fussball	49,90
MarioKart d	59,90
Megaman X III	49,90
Melroid d	59,90
Mickey & Minnie d	89,90
Micro Machines 2 eu	39,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live '96 d	39,90
NFL Quarterback d	39,90
NHL Hockey '96 d	39,90
On the Ball d	39,90
Pagomaster eu	39,90
PGA '96 d	79,90
Pop'n Twinbee d	49,90
Powerdrive dt	49,90
Primal Rage eu	69,90
Prince of Persia eu	49,90
Probotector eu	49,90
Punch Out d	39,90
Radical Rex d	49,90
Return of Jedi	79,90
Revolution X d	49,90
Run Saber eu	69,90
Schlumpfe III	69,90
Schlumpfe 2 DA	129,90
Shaq Fu d	49,90
Simcity eu	59,90
Soulblazer eu	69,90
Sonic Blastman d	89,90
Spiderman Separation d	69,90
Spindizzy World III	49,90
Spirax III	49,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	99,90
Star Trek Deep Space 9 d	99,90
Streets of Rage 2 d	139,90
Stunt Race FX eu	79,90
Terranigma d	119,90
Tetris & Dr. Mario d	69,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	29,90
Time Cop eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tim & Tibbet eu	89,90
Tam & Jerry d	89,90
Turbo Toons d	49,90
Turrican 2 eu	49,90
Urban Strike d	59,90
Vortex d	39,90
Warlock d	39,90
Waterworld d	79,90

Weaponlord eu	79,90
World Heroes eu	49,90
World Master Golf d	49,90
WWF Wrestling. ARCADE d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	49,90
Zelda dt	69,90
Zombies d	39,90

## SEGA 32 X

Fifa Soccer '96 d	39,90
NBA Jam T.E.	29,90
NFL Quarterback d	19,90
Knuckles & Chaotix d	59,90
WWF Row d	29,90
Virtua Fighter d	39,90

## SEGA 32 X CD

Corpsekiller d	19,90
Nighttrap d	79,90
Slamcity d	39,90
Supreme Warrior d	29,90

## PLAYSTATION

Playstation d	379,90
Playstation inkl. Umbau	459,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	149,90
Action Replay - G. Buster	89,90
Analog Joystick Sony	129,90
Antennen Kabel	49,90
Ascii Pad d	69,90
Cobra Joystick	69,90
Enforcer Gun z.B. F. D. Hard	59,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	29,90
J. Verlängerung	19,90
Link-Kabel	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 8 fach	79,90
Multi Tap d	65,90
Namco Necon Controller	89,90
RGB Kabel	39,90
Tasche für Playstation	29,90
Actua Golf d	89,90
Adidas Power Soccer d	89,90
Andretti Racing d	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Air Combat d	59,90
Agile Warrior	79,90
Aquanaut's Holiday d	99,90
Assault Rigs d	79,90
A-Train d	99,90
Blam! Machine Head d	89,90
Beyond the Beyond us	109,90
Blazing Dragon's us	119,90
Blazing Dragon's dt	89,90
Bubble Bobble Collection d	89,90
Casper d	89,90
Chessmaster 3d	79,90
Crash Bandicoot us	109,90
Cyberled d	89,90
Cyberia d	89,90
Davis cup Tennis 97 d	89,90
Defcon 5 d	69,90
Descent d	69,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Die Hard Trilogy us	109,90
Die Hard dt. ab 22.11	89,90
Epidemic - Kileak 2 us	109,90
Extreme Pinball d	79,90
Fade to Black d	89,90
FORMULA ONE d	89,90
Galaxy Fight d	69,90
Gex d	89,90
Goalstorm d	89,90
Gunsip d	99,90
Hi Octane d	39,90
Impact Racing d	89,90
Inter. Track & Field d	39,90
Johnny Bazookatone d	79,90

John Madden Football 97 d	89,90
Jumping Flash 2 d	99,90
Jupiter Strike d	79,90
Lone Soldier d	79,90
Magic Carpet d	79,90
Myst us	109,90
Namco Museum Vol 1 d	99,90
Namco Museum Vol 2 d	89,90
NBA Live d	89,90
NBA TE	59,90
NBA In the Zone d	79,90
Necrodome d	89,90
Need for Speed d	79,90
NFL Gameday d	99,90
Olympic Soccer d	89,90
Olympic Summer Games d	79,90

Parodius d	79,90
PGA '96 d	69,90
PGA Tour 97 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	99,90
Project Overkill US	79,90
Philosoma d	89,90
Po'ed	89,90
Puzzle Bobble 2 d	69,90
RAN Soccer d	79,90
Raging Skies d	49,90
Resident Evil dt unzerns.	89,90
Returnfire dt	89,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridge Racer Revolution d	99,90
Road Rash d	79,90
Shell Shock d	69,90
Shockwave d	79,90
Sim City 2000 d	89,90
Skeleton Warrior d	79,90
Slam & Jam d	89,90
Space Hulk d	89,90
Cool Spot III dt	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Starfighter 3000 d	89,90
Streetsinger Alpha d	69,90
Streetsinger dt	89,90
Striker d	89,90
Tekken 2 jp	109,90
Tekken 2 dt	89,90
Thunderhawk eu	59,90
Time Commando d	89,90
Top Gun Fire at Will d	99,90
Toshinden 2 d	99,90
True Pinball	89,90
Tunnel III d	89,90
Twisted Metal d	89,90
View Point d	89,90
Wipeout 2097 d	99,90
William's Arcade Classic d	89,90
Wing Commander 3 d	89,90
World Cup Golf d	59,90
Worms d	79,90
WWF Arcade d	79,90
Zero Devide d	69,90

## GAME GEAR

Archie j.	9,90
Bart vs. the World d	89,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columbs d	19,90
Crash Dummies d	29,90
Devilish d	19,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dragon Crystal d	29,90
Drop Zone d	29,90
Ecco 2 d	19,90
Ernie Els Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Factory Panic d	19,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	19,90
Hurricanes d	29,90
Itchy & Scratchy d	29,90
Judge Dredd d	29,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	39,90
Monstertrucks d	29,90
Pete Sampras Tennis d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ryu Kyu jp	19,90

## MEGA CD

MEGA CD 2 m. Spiel	79,90
Afterburner d	19,90
Arcade Classics d	39,90
Batman Return d	19,90
Battle Corps d	29,90
Battle Frenzy d	19,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	9,90
Bloodshot d	89,90
Chuck Rock d	29,90
Chuck Rock 2	49,90
Corpse Killer d	19,90
Dungeon Master 2 d	29,90
Earthworm Jim d	39,90
Ecco d	29,90

## MASTER SYSTEM

Aral Assault	9,90
Andre Agassi	9,90
Carmen Sandiego	19,90
E. Swat	9,90
Gauntlet	9,90
Gauntlet	19,90
Shadow of the Beast	9,90

## LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.  
Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter.  
Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren



# Baphomets Fluch

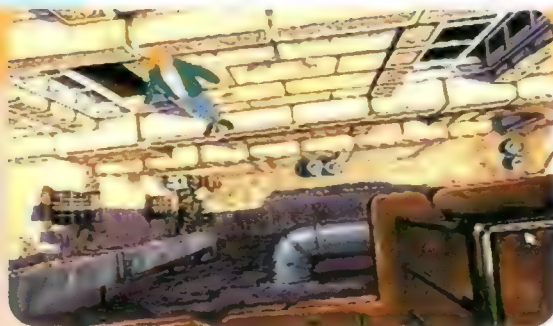


Die Pariser Verkehrspolizei bei ihrer Lieblingsbeschäftigung: Ausruhen

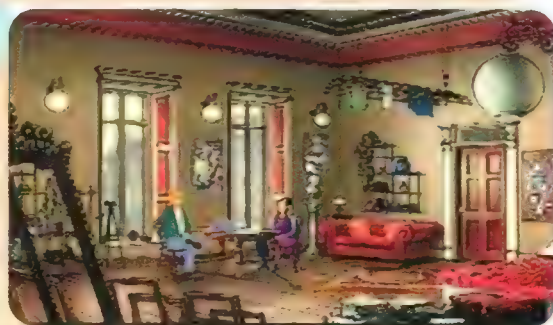


Alle Fans von Grafik-Adventures dürfen sich freuen, denn nach dem exzellenten Discworld ist nun ein weiterer hervorragender Vertreter seines Genres erhältlich

Hauptdarsteller in Broken Sword, so der englische Originaltitel, ist der amerikanische Student George Stobbart, der seinen Urlaub in Paris verbringt, um die Stadt der Liebe und des „savoir-vivre“ in vollen Zügen zu genießen. Doch an einem schönen Herbstmorgen in einem der ruhigen Straßencafés sitzend wird er Zeuge, wie ein als Clown verkleideter Mann einem der anderen Bistro-Gäste die Aktentasche stiehlt, stattdessen eine Ziehharmonika zurückläßt und in einer Seitengasse verschwindet. Doch ehe George reagieren kann, entpuppt sich das Musikinstrument als Zeitbombe, und eine gewaltige Explosion, die unser Protagonist nur mit Glück überlebt, verwüstet das Café. Eben dieses Glück hat der Besitzer der Aktentasche nicht, er kommt bei dem Attentat ums Leben. Nachdem George vorübergehend als Tatverdächtiger verhört wurde, beschließt er, der Sache selbst auf den Grund zu gehen; dabei erhält er unerwartet die Unterstützung von Nicole, einer jungen Fotojournalistin, die den Ermordeten im Bistro treffen sollte. Doch die beiden ahnen nicht, in was sie da hineinrutschen und was Ihnen noch bevorsteht, denn der Clown ist mehr als nur ein irrer Attentäter; und schon bald erfährt unser Detektiv-Duo, daß selbst der seit Jahrhunderten für ausgelöscht gehaltene Ritterorden der Templer, der die Pilger während der Kreuzzüge verteidigte und Anfang des 14. Jahrhunderts der Inquisition zum Opfer fiel, tief in diesen Mordfall verstrickt ist.



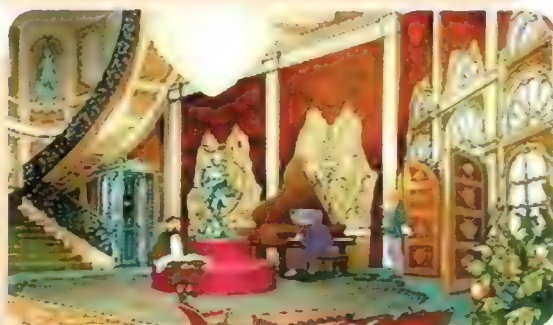
Höhenangst können Schatzjäger hier nicht gebrauchen



Erste Gespräche mit der Reporterin Nicole Collard



Der Kostümladen bringt Euch auf die Spur des Mörders



Die alte Frau am Klavier erweist sich als äußerst hilfreich



Im Kanalsystem findet Ihr die Clownnase

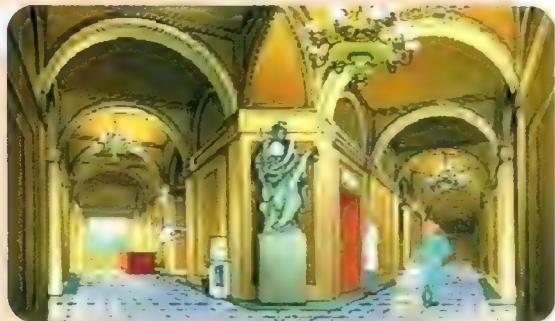




Der Museumsdirektor ist eine große Stütze bei Eurer Suche



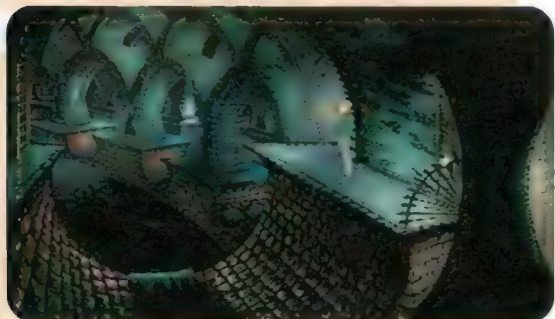
In Montfaucon stößt George auf weitere Überreste der Tempel



Der Putzmann ist keine besonders gute Hilfe für Euch



Die Gespräche mit Nicole sind immer sehr erfreulich



Die Grafik ist hervorragend gezeichnet



Auf der Karte erscheinen nach und nach mehr Orte



Gesteuert wird George über ein einfaches Point-and-Klick-Interface, an den entsprechenden „Hot Spots“ kann man Gegenstände aufnehmen, bereits im Inventar befindliche benutzen sowie mit anderen Charakteren sprechen. Während der Kommunikation sind kleine Icons eingeblendet, die Gesprächsthemen symbolisieren. Durch einen Klick werden sie ausgewählt, und die jeweilige Person erzählt (hoffentlich) alles darüber, was sie weiß. Insgesamt muß man mit rund 60 Personen plaudern und über 70 Orte besuchen, um ans Ziel der ungewissen Reise zu kommen. Da George bei zuviel Übereifer auch das Zeitliche segnen kann, dürft Ihr jederzeit abspeichern, um nicht ganze Passagen noch einmal spielen zu müssen.

### Verflucht gut

Baphomets Fluch gehört sicher zu den besten Adventures, die ich je gespielt habe; was hier an Atmosphäre aufgebaut wird, sucht seinesgleichen. Die Grafiken sind liebevoll gezeichnet und extrem detailliert, die Animation der Personen fast schon wie in einem Zeichentrickfilm und die Sounduntermalung grandios mit einem Orchester in Szene gesetzt. Doch was noch viel wichtiger ist, auch spielerisch wurden kaum Fehler gemacht. Die Puzzles sind fair und logisch, manchmal vielleicht sogar etwas zu einfach, - blödsinniges Herumprobieren entfällt, und das gefällt. Lediglich die Gespräche sind mir teilweise etwas zu lang geraten, gerade in Irland wird definitiv zu viel geschwafelt. Trotzdem bleibt Baphomet's Fluch bis zum Ende spannend und atmosphärisch dicht gepackt, Fans der Indiana Jones-Filme werden hier Anleihen en masse finden. Fazit: Einen besseren Einstand konnte Revolution kaum feiern; jeder, der sich auch nur im entferntesten für Spiele dieser Art interessiert, sollte sofort zugreifen.

### Geschichtlicher Abriß:

Die Tempel waren im Mittelalter, der wählend der Kreuzzüge von Seiten christlicher Pilger auf deren Suche ins heilige Land entsandt wurden. Im Laufe der Jahre erlangten sie große finanzielle und politische Macht, da ihnen auf Grund ihrer hervorragenden militärischen Fähigkeiten und ihrem kolossalen Treuesatz Könige und sogar Päpste Staats- und Kirchenverträge anvertrauten. Dadurch schufen sie sich jedoch auch jede Menge Feinde, die den Bericht in der Welt setzten, die Tempel hätten in Wahrheit einen Dämon namens Baphomet an. Das machte der französische König Philipp IV. 1287 sehr leicht aus, als er, in der Hoffnung sich den legendären Schatz der Tempel beschaffen zu können, die Ordensritter verhaften und erschlagen ließ. Volk diese hatten, die Situation voraussehend, alle Beziehungen mit ihrem Vater in Schottland bringen lassen. Heute, ist die Suche ungewiss.

9 von 10

Grafik .....10  
Sound .....9  
Gameplay .....9

System: .....PlayStation  
Genre: .....Grafik-Adventure  
Spieler: .....1  
Level: .....entfällt  
Besonderheiten: .....Memory Card  
Maus

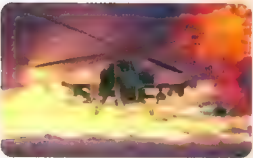
Hersteller: .....Sony  
Entwickler: .....Revolution  
Testmuster: .....Sony  
Veröffentlichung: .....Oktober  
Ca. Preis: .....99,- DM



# Soviet Strike



Eine Hellfire-Rakete und der Bildschirm verwandelt sich in ein Flammenmeer



Die Brücke zeigt die grafische Klasse von Soviet Strike

Das Szenario mutet seltsam an. Mit einem bis an die Zähne bewaffneten Apache-Kampfhubschrauber durchfliegt man die südliche Krim und räumt russische Flak-Stellungen, Panzer und Soldaten aus dem Weg. In einer Zeit, in der der Kalte Krieg vorbei ist, wirken solche Schauplätze irgendwie fehl am Platz. Selbst wenn das Ganze mit einer Krise der russischen Föderation wenig glaubhaft gerechtfertigt werden soll. Die erste Next Generation-Fassung von Electronic Arts sehr erfolgreicher Strike-Serie weicht beim Spielaufbau keinen Milimeter von den Vorgängern ab. Man hat die Aufgabe übertragen bekommen, in unterschiedlichen Krisengebieten eine ganze Reihe von Missionen am Stück zu bewältigen. Zu diesem Zweck sollte zunächst einmal der Hubschrauber nach eigenen Wünschen mit Raketen bestückt werden. Neben dem Maschinengewehr können zielsuchenden Sidewinder und wenig durchschlagskräftige Hydras mit an Bord genommen werden. Wer einen echten



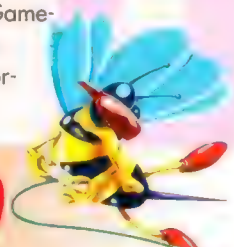
Wie bei den 16-Bit-Vorgängern Desert-, Jungle- und Urban Strike seid Ihr ohne die Map aufgeschmissen

Vernichtungsschlag führen will, kommt an den Hellfire-Geschossen (der Name sagt alles!) nicht vorbei. Keine andere Waffe richtet beim Gegner größeren Schaden an. Von der eigene Basis aus wird, vollgetankt und -bestückt, das erste Missionsziel angefliegen. In der Regel gilt es, für den Feind taktisch wichtige Stellungen, wie z.B. Radarstationen oder Elektrizitätswerke, auszuschalten oder eigene Agenten und Gefangene zu befreien. Zwischendurch sollte man nicht versäumen, Treibstoff und Munition aufzusammeln.

## Wo bitte geht's hier zur Front?

Ein unglaublich aufgesetztes HintergrundszENARIO vermag es selten, ein unverwundliches Spielprinzip wirklich zu schmälern. Wenn dann noch Steuerung und Spielbarkeit keine gravierenden Mängel aufweisen, gelingt es umso weniger. Auch bei Soviet Strike sieht man angesichts der genannten Qualitäten über die hahnebüchene Story hinweg. Dennoch gibt es zwei Dinge, die den Spaß an der neuesten EA-CD etwas verderben:

1. Der Schwierigkeitsgrad wurde vom ersten Auftrag an relativ hoch angesetzt und geriet damit wohl für so manchen Spieler zum frustrierenden Stolperstein (Strike-Veteranen wissen, was auf sie zukommt).
2. Die ausgezeichneten Backgrounds sind leider weit davon entfernt, flüssig über den Screen zu scrollen. Und trotzdem: die fotorealistische Grafik und das intelligente Gameplay machen Soviet Strike so empfehlenswert wie seine Vorgänger.



# 8 von 10

Grafik .....8  
Sound .....7  
Gameplay .....8

System: .....PlayStation  
Genre: .....Shoot'em Up  
Spieler: .....1  
Level: .....5  
Besonderheiten: .....Paßwort,  
.....dt. Texte, dt. Sprachausgabe  
Hersteller: .....Electronic Arts  
Entwickler: .....Electronic Arts  
Testmuster: .....Electronic Arts  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,- DM



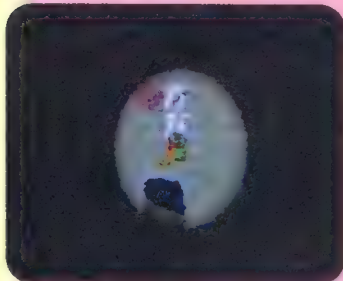
# Beyond the Beyond



Städte verbergen Hinweise und Waffen



Zaubersprüche sind bei Beyond the Beyond ein sehr wichtiges Element



Wenig Sicht bietet das Insektalabyrinth



Bis zu 16 Gegenstände passen in einen Rucksack



Tonts Firedrake ist ein durchschlagskräftiger Zauber

Mit dem Ruf, das meistverkaufte Rollenspiel im Next-Generation-Bereich zu sein (ist nicht besonders schwer, wenn man sich die Veröffentlichungszahlen dieses Genres betrachtet), startete Beyond the Beyond in das vorweihnachtliche Verkaufsrennen in den USA. Das heißersehnte Stück Software kann den hochgegriffenen Erwartungen aber nicht standhalten.

Dazu hat sich Camelot einfach zu wenig Mühe mit dem Produkt gegeben. Mit der üblichen Hintergrundstory vom bösen Angreifer wird der Spieler ins Rennen geschickt. Diesmal steuert er den 14-jährigen Finn, der mehr oder minder zufällig in die Geschichte hineingezogen wird, als er versucht seine Schwester Annie zu retten. Noch bevor er sich versieht, hat der Junge ein durchschlagskräftiges

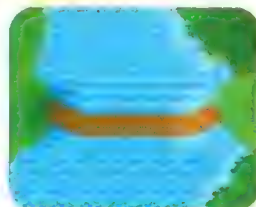
Schwert und eine vier Mann starke Party hinter sich, womit er den durch Random-Encounters auftauchenden Monstern entgegentritt. Zwei wesentliche Neuerungen bringt Beyond the Beyond mit in das Rollenspielgenre. Zum einen wurde die Lebensenergie in Vitality und Life Points eingeteilt. Vitality Points sind wieder auffrischbar, und die Spielfigur ist nicht gleich tot, wenn sie einmal auf Null fallen. Denn der Held fühlt sich nur kurz groggy, bekommt danach unter Abzug von Life Points wieder Leben eingehaucht. Zum anderen soll dank des APS (Active Playing System) der Spieler zur aktiven Teilnahme am Kampfgeschehen bewegt werden, denn bestimmte Tastenkombinationen während eines Angriffs können Spezialattacken auslösen.

## 16-Bit-Gewand

Unweigerlich beschleicht den Spieler von Beyond the Beyond das Gefühl, ein RPG auf einer 16 Bit-Maschine zu spielen. Grafik und Sound sind gelinde gesagt mißlungen, und das Umblenden der Bitmaps am Ende einer Kampfsequenz kann nur als peinlich bezeichnet werden. Auf der spielerischen Seite sammelt das Rollenspiel allerdings fleißig Pluspunkte, denn viele, zum Teil sehr knackige Rätsel und lange Labyrinth sorgen für die nötige Kurzweil. Auch der Schwierigkeitsgrad weiß zu gefallen: nicht zu lasch, aber machbar. Der geneigte Rollenspieler darf sich Beyond the Beyond ruhigen Gewissens zulegen, zumal er eh meist kein Grafikfanatiker ist. Den richtig großen RPG-Hype wird aber wohl erst Final Fantasy VII auslösen.

## Einstiegshilfe

Bei Beyond the Beyond kommt es nicht zu den anderen Rollenspielen darauf zu, welches Level die Spielfigur hat. Je Region des Spiels verteilt für ein gewisses Gebiet im Kreis laufen und einzelne Gegner besiegen. Auf dem Level im Vergleich zum Spielstand relativ hoch ist, dass es noch nicht leicht, aber noch schneller als gedacht.



Grafik ..... 4  
Sound ..... 5  
Gameplay ..... 7

System: ..... PlayStation  
Genre: ..... RPG  
Spieler: ..... 1  
Level: ..... Entfällt  
Besonderheiten: ..... Memory Card

Hersteller: ..... Sony  
Entwickler: ..... Camelot  
Testmuster: ..... Flying Arts  
0208 / 823270  
Veröffentlichung: ..... US-Import  
Ca. Preis: ..... 99,- DM



# Firo & Klawd



10 Poster ergeben ein Extra-Leben für Firo

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch diesen abgedrehten Titel schon einmal in einem ausführlichen Preview vor, nun erfahrt Ihr, ob sich der positive Gesamteindruck der Vorabversion auch in der finalen deutschen Fassung bestätigen und zu einer positiven Gesamtwertung umsetzen ließ.

Firo, der lustige Affe von der New Yorker Polizei stellt den vermeintlichen Geldfälscher Klawd, einen bedauernswerten Straßenkater, auf frischer Tat. Dieser wurde von einer Mafia-Organisation angeheuert, Falschgeld zu schmuggeln. Da Klawd viel zu naiv und ehrlich ist, hat er niemals vermutet, daß in den Schachteln, die er für einen Dollar transportierte, etwas Illegales sein könnte. Doch der Polizeichef braucht einen Schuldigen, und nun muß das ungleiche Duo ran, um den Gangster-Ring schnellstmöglich zu sprengen. Firo & Klawd scheinen sich keiner allzu großen Beliebtheit zu erfreuen, denn jeder Fußgänger, Punk, ja sogar die Blinden zücken sofort schweres Geschütz, sobald die beiden auftauchen. Um den insgesamt relativ linearen Handlungsablauf etwas aufzulockern, stößt man in vielen Levels auf Weggabungen, die den Verlauf der Handlung beeinflussen. Bspw. kann man gleich im ersten Level eine Kneipenschlägerei anzetteln oder in einer U-Bahn im Virtua Cop-Stil herumballern. Letztendlich trifft man sich in Kingpins Hauptquartier wieder, wo das finale Showdown wartet.

## Loaded Animals

Erster Blickfang bei Firo & Klawd ist die aufwendige Comic-Grafik aus der isometrischen Draufsicht-Perspektive. Das Spiel besitzt dafür bei manchen Teilen des Spieldesigns und (altes Problem) bei der deutschen Synchronisation seine Schwachstellen. Manchmal wird man einfach mit Gegnern derart zugeschüttet, daß ein Ableben kaum zu vermeiden ist. Zwar bekommt man massig Extraleben und ein anständiges Waffenarsenal, eine Memory Card-Option oder ein



Firo & Klawd werden in den Straßen der Bronx nicht gerade herzlich empfangen

## Interview

mit Philip Oliver, Company

Director & Main Developer

von Firo & Klawd

**Fun Generation: Firo & Klawd stellen ein Duo dar, wie es unterschiedlicher nicht sein könnte. Hatten Sie vielleicht Vorbilder aus bekannten Krimiserien oder Filmen im Hinterkopf, oder stand überhaupt jemand Pate für die beiden?**

Philip Oliver: Wir hatten vor, ein Spiel zu kreieren, welches nicht ausschließlich ein Spielerlebnis für einen darstellt, wir wollten auf jeden Fall die Zwei-Spieler-Option. Zwei identische Charaktere wären da ziemlich langweilig gewesen. Deshalb sollten sie so unterschiedlich wie möglich sein. Durch das Anschauen von Hollywood-Filmen erhielten wir sehr viel Inspiration für das Spiel, weil wir fühlten, daß dies eine sehr anspruchsvolle Form der Unterhaltung war. In Hollywood gibt's etwas, was man „Buddy“-Filme nennt, und in diesen findet man immer zwei völlig unterschiedliche Charaktere, die miteinander auskommen müssen. Oft sind diese Filme Kriminalstorys, die auch einem Videospiel gut zu Gesicht stehen würden. Wir sahen viele Filme wie „Nur 48 Stunden“, „Beverly Hills Cop“, „Falsches Spiel mit Roger Rabbit“, „Lethal Weapon“ etc., dann entschieden wir, daß wir einen harten Cop und einen Jungen von der Straße für unser Projekt brauchten.

In unseren „Brainstorming“-Meetings schlug jemand vor, der Polizist sollte Züge von Clint Eastwoods „Dirty

Paßwort-System sucht man allerdings vergeblich. Außerdem hat man uns für unser Preview vor einem Monat noch die wirklich cool gesprochene Originalfassung zugesandt, die inzwischen ziemlich amateurhaft und lieblos eingedeutscht wurde. Dieser Makel ist aber verschmerzbar, da die Dialoge nur in den ellen-



Harry" besitzen und alle stimmten dem zu. Wie auch immer, wir dachten, er wäre vielleicht ein wenig zu attraktiv und machten Witze darüber, daß er vielleicht mehr wie sein Orang-Utan aus „Der Mann aus San Francisco" sein sollte, und so entstand die Idee für Firo. Klawd ist ein Straßenjunge, und wir dachten, daß er am besten die Gestalt einer Katze haben sollte, die sich ja gerne in Hinterhöfen herumdrücken. Da die Figur des Katers schon häufig in Cartoons verwandt wurde, versuchten wir, ihn von bekannten Cartoons abzuheben, zogen ihm eine Weste an und färbten ihn blau ein.

**FG: Es wird sehr viel über Gewalt in Videospielen in der Öffentlichkeit diskutiert. Viele Leute denken, daß Firo & Klawd ein Shooter wie das indizierte Loaded oder Virtua Cop 2 ist, der allerdings durch die Comic-Grafiken diese kontroverse Thematik verniedlichen kann. Wie stehen Sie zu diesem Gedankengang?**

PO: Meine Meinung ist, daß sich Gewalt in Zeichentrickfilmen sehr stark von der alltäglichen Gewalt unterscheidet. Stellen Sie sich einen Tom & Jerry-Cartoon vor, in dem die Figuren oft zerstückelt oder geplättet werden. Diese Gewalt ist bekanntermaßen nicht provozierend. Wenn Sie das Spiel betrachten, könnte Ihnen auffallen, daß die Power-Ups sehr stark von Spielen wie R-Type oder Nemesis beeinflusst sind. Wir versuchten, ein Plattform-Spiel mit einem Shoot'em Up zu mischen, und niemanden schien es zu stören, wenn ein Fahrzeug ein anderes in die Luft sprengt, also wüßte ich keinen Grund, warum die Leute es provokant finden sollten, auf Comic-Figuren zu schießen. Wenn wir Horrorszenarios wie tote Menschen oder Blut gezeigt hätten, hätte es die Leute aufbringen können, doch alles, was in Firo & Klawd passiert, ist, daß die getroffenen Cartoon-Charaktere umfallen.

**FG: Wie viel Zeit hat die Konzeptionierung und Umsetzung des Spieles in Anspruch genommen?**

PO: Das Spiel wurde vor ca. zweieinhalb Jahren ange-dacht, dies war eine ganze Zeit, bevor der Multimedia-PC ein fester Bestandteil unseres täglichen Lebens und die PlayStation veröffentlicht wurde. Wir wollten das Next Generation-Plattformspiel produzieren, und zu dieser Zeit waren Spiele wie Mario und Sonic unglaublich erfolgreich, aber ihre Tage waren gezählt, bis sich das Format auf 32-Bit ändern sollte. Unser Vorhaben war sehr ambitioniert. Es sollte etwas mit frischen Figuren sein, um Mario und Sonic entgegenzutreten, mit Grafiken, die weit fortgeschritten sind und die neue Technologie ausreizen sollten, außerdem wollten wir eine Form der Spieltiefe und des Gameplays einbauen, daß sich mit Nintendo messen kann. Das erfordert ein großes Investment, und BMG trat auf, um dies zu ermöglichen. Heute kann man sagen, daß es 24 Lebensjahre eines Menschen erforderte, um das Spiel für PlayStation und PC zu Ende zu programmieren, und im Team befinden sich einige hochtalentierten Mitarbeiter.

**FG: Wie lange braucht ein durchschnittlich begabter Spieler, um Firo & Klawd komplett durchzuspielen?**

PO: Wir haben dieses Spiel nicht nach dem gleichen Schema aufgebaut, wie es viele andere Leute in der Vergangenheit bei ihren Produktionen taten, wo man vorwiegend linear aufgebaute Level findet. Es gibt viele Wege durch die verschiedenen Handlungsstränge, die den Spieler wiederum zu verschiedenen Endsequenzen bringen. Es gibt 21 große Szenarien und sechs Mini-Spiele, aber bei jedem Durchspielen sieht man nur ca. 50% des gesamten Spieles. Dies kann etwa ein bis zwei Stunden dauern, wenn der Spieler das Spiel kennt und nicht hängenbleibt. Doch dann bleiben immer noch viele Dinge, die man noch nicht gesehen hat.

**FG: Vielen Dank für das Gespräch!**



Hier wird aus der „Virtua Cop“-Perspektive geschossen



Im direkten Duell solltet Ihr Euch lieber ab und an bücken

langen, wahrscheinlich durch Komprimierung qualitativ leicht unterdurchschnittlichen FMV-Sequenzen zu hören sind. Während der Action grummelt Firo noch mit seiner unnachahmlichen Originalstimme. Insgesamt erwirbt man ein solides Produkt, welchem trotz hohen Bodycounts aufgrund der jugendfreien Comic-Thematik wohl nicht der Gang auf den Index bevorsteht. Firo & Klawd stellt aufgrund der Komplexität, des Abwechslungsreichtums sowie der spannenden Story eine Bereicherung für jede Software-Bibliothek dar, und erfreut mit einem sinnvollen Zwei-Spieler-Modus ohne Link-Kabel.



Wenn Ihr die U-Bahn betretet, gelangt Ihr in den Shooter-Level



Grafik .....8  
Sound .....6  
Gameplay .....7

System: .....PlayStation  
Genre: .....Cartoon-Shoot'em Up  
Spieler: .....1-2  
Level: .....entfällt  
Besonderheiten: .dt. Sprachausgabe

Hersteller: .....BMG Interactive  
Entwickler: .....BMG  
Testmuster: .....BMG Interactive  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,- DM



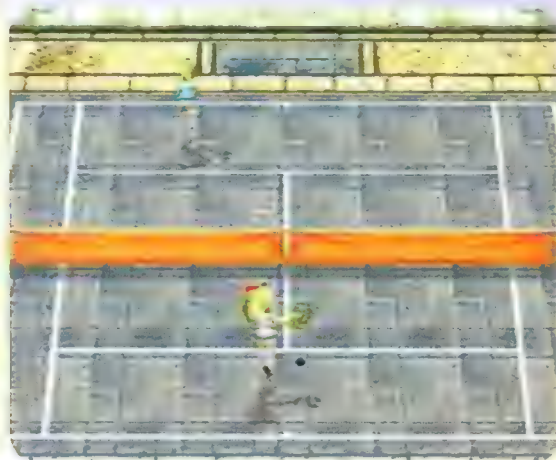
# Smash Court

## Info:

Pete Sampras Tennis von Codemasters hat in so ziemlich jedem Punkt gegenüber dem Konkurrenten aus dem Lande Nippon die Nase vorne. Sowohl in punkto Grafik (9 von 10) als auch was das wohlausgewogene Gameplay (9 von 10) angeht, kann die starke Lizenz überzeugen. Die Gegnerintelligenz und das gesamte Ambiente (Kommentatoren, Perspektiven, spürbare Unterschiede zwischen den Spielercharakteren) hinterließen im Gegensatz zum hier vorgestellten Produkt einen sehr professionellen Eindruck (Gesamtwertung: 9 von 10).



Am Strand wird der Ball merklich gebremst. Dieser Boden ist vor allem für Anfänger zu empfehlen



Exotische Schauplätze findet man em masse

Man muß nicht Boris Becker heißen, um aktiv am Tennis-Zirkus teilnehmen zu können. Ein Studentenjob als Würstchenverkäufer bei den German Open, ein Dasein als gelber Filzball oder der Besitzer des neuesten Tennis-Simulanten für die PlayStation könnten

Abhilfe schaffen. Doch welche Daseinsform ist von diesen dreien die erstrebenswerteste?

In punkto Ausstattung liegt Smash Court jedenfalls im oberen Bereich der Videospiel-Weltrangliste, 24 Damen und Herren wollen ausgewählt werden, um auf einem der zehn Plätze dem weißen Sport zu frönen. Unter den Lokalitäten befinden sich thematische Leckerbissen wie Ufer eines Waldsees, hinter dem Palast des Kaisers von China, in einem deutschen Lustschlößchen oder am Strand von irgendeiner der Inseln, die wir uns schon lange mal

verdient hätten. Noch wärmer wäre mir ums Herz geworden, wenn die Qualität mit dem scheinbaren Tatendrang der Programmierer Schritt halten würde. Statt dessen muß man sich mit Grafiken zufrieden geben, die auf dem SNES oder Mega Drive niemanden gestört hätten, doch unsere Ansprüche sind ja mit der Bit-Zahl der Maschinen gewachsen, -das müßte Namco nach Tekken, Ridge Racer und Co. doch am besten wissen. Trotzdem integrieren sie keine riesigen Polygonen-Sportler, die beim (nichtvorhandenen) Perspektivenwechsel bildschirmfüllende Maße entwickeln, sondern beschränken sich auf Figu-

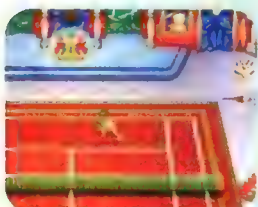
ren, die besser Komparsenrollen in einem 16-Bit-Rollenspiel übernommen hätten. Besonders gruselig klingt übrigens die völlig unnötige Hintergrundmusik, welche so spritzig groovt wie eine Kukident-Tablette.

## Spiel, Satz und Sieg: Sampras

Doch was bei einem Sportspiel nun einmal den eigentlichen Spaß hervorruft, sind die Spielmechanik und das Verhalten der Computergegner. Und eben hier offenbart sich pure Inkonsistenz bei der Programmierung. Ansatzweise wollte man scheinbar in Richtung Simulation gehen, stieß aber schnell auf die eigenen Grenzen und schwenkte auf den Arcade-Weg um. Zwar kann man (laut Anleitung) mit der Kombination Schlagvariante/Schlaghärte/Steuerkreuzrichtung einiges bewerkstelligen, doch die Bälle lassen sich in der Länge, nicht aber in die Ecken durchweg gezielt steuern. Die Ballwechsel sind auch viel zu hektisch, und die Gegner, die sich stilistisch im übrigen kaum voneinander unterscheiden lassen, haben einem die Aufschläge zumeist aufs heftigste um die Ohren. Die Krönung aber ist der Top Spin-Schlag, der erst ca. zwei Sekunden nach Drücken des Knopfes ausgeführt wird und dem Spieler somit hellseherische Fähigkeiten abverlangt. Insgesamt ist Smash Court extrem unausgegoren und hat gegen Codemasters Sampras Extreme keine sonderlich guten Karten.



Sowohl der Schlagrepertoire als auch die Grafikdarstellung sind sehr simpel, um nicht zu sagen minderwertig



Im deutschen Lustschlößchen ist der ergraute Herrscher der einzige Zuschauer



# 5 von 10

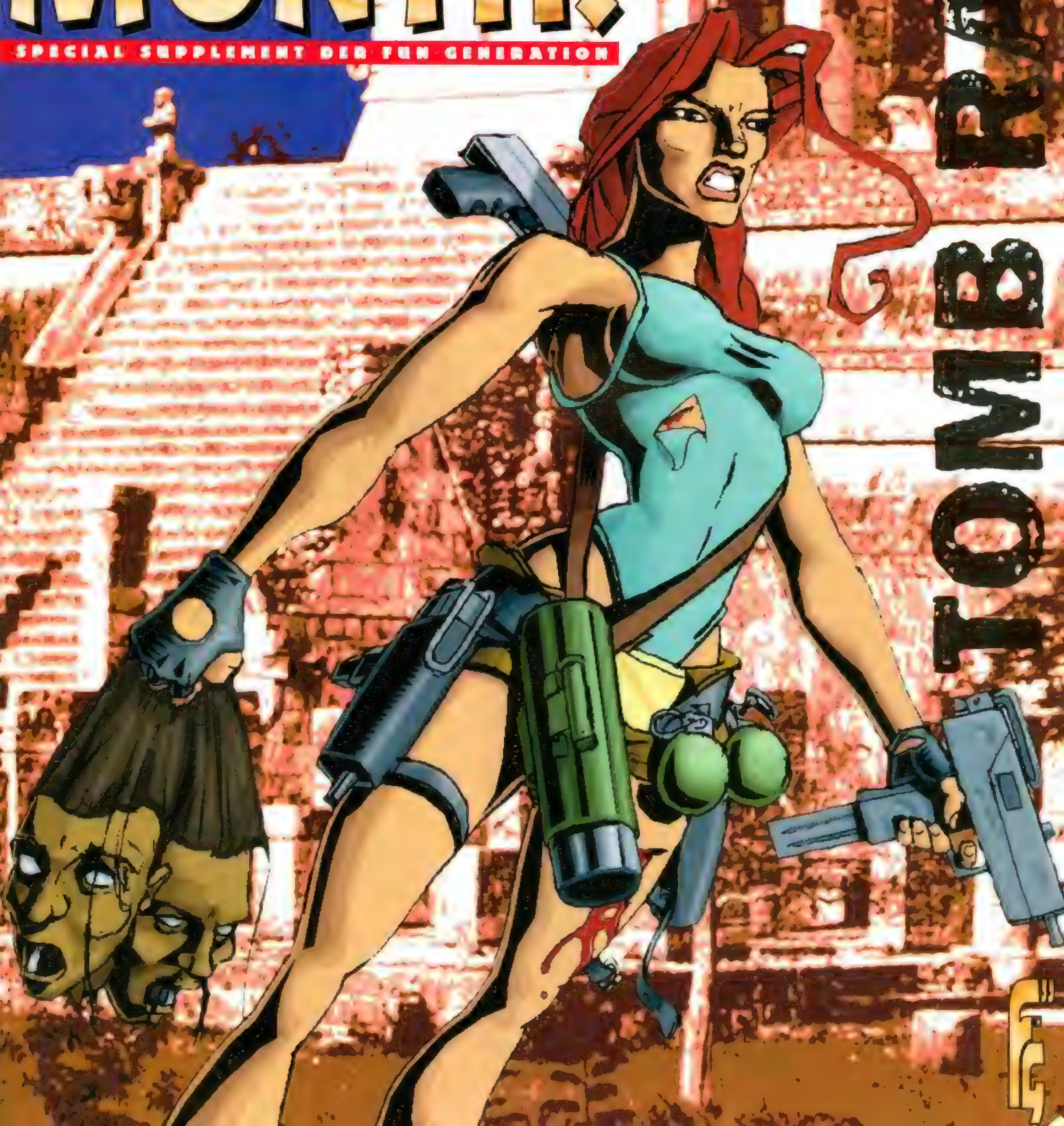
Grafik ..... 5  
Sound ..... 3  
Gameplay ..... 5

System: .....	PlayStation	Hersteller: .....	Namco
Genre: .....	Sportspiel	Entwickler: .....	Namco
Spieler: .....	1-4	Testmuster: .....	O.I.T.
Level: .....	entfällt		0711 / 613758
Besonderheiten: ...	Memory-Card,	Veröffentlichung: ...	Japan-Import
	MultiTap	Ca. Preis: .....	99.- DM



**SPECIAL SUPPLEMENT DER FUN-GENERATION**

48 ös, 5,80 sfr, 5,80 DM





# Tomb Raider

## FRAGE

Wie bist Du auf die Idee gekommen, gerade Lara zur Hauptfigur Deines Spiels zu machen?

## ANTWORT

Toby Gard, Lead Artist Drafted: „Man, wir wollten ja ein Spiel aus der Third-Person-Perspektive machen, und da sprichst ja eigentlich automatisch schon für einen weiblichen Charakter, daß man sich wünscht, daß es so wenige davon gibt. Nicht nur, daß es mir viel mehr Spaß macht, eine weibliche Hauptfigur zu animieren. So groß ein Tomb Raider geworden ist, das man noch nicht wirklich von einer ganzen Zeit lang mit dem Blick auf sie und darauf. Hauptfigur aufzuweisen, und bei Lara fällt das nicht besonders schwer. Auch haben Frauen nun mal einfach schönere, dünnere Körperproportionen.“



Die Architektur der riesigen Level verschlägt einem fast die Sprache

Tomb Raider zählt zu den wenigen Titeln, die schon während der Entwicklungsphase für reichlich Wirbel sorgen. Erste Demoversionen ließen das spielerische Potential bislang nur erahnen, nun endlich stellt sich das dreidimensional angelegte Abenteuer dem ultimativen Härtestest. Statt wie üblich eine muskelbepackte Arnold Schwarzenegger-Imitation durch die Level zu führen, lockt Tomb Raider mit einer perfekt geformten weiblichen Hauptfigur. Lara Croft heißt das äußerst attraktive Mädel, das Ihr anfangs durch sein beeindruckendes Heim geleitet. Hier bekommt Ihr die wichtigsten Elemente der Steuerung vorbildlich erläutert, so daß Ihr bestens gewappnet das eigentliche Spiel beginnen könnt. Angeheuert von einer mächtigen Organisation, besteht Laras Auftrag darin, ein mystisches Artefakt namens „Scion“ aufzustöbern. Ausgangsort ist der peruanische Dschungel. Ihr ver-



Im Palast des Midas kommt der am Boden liegenden Hand eine besondere Bedeutung zu



Gegner können von jeder Position aus unter Beschuß genommen werden

folgt die Protagonistin aus der Third-Person-Perspektive, befindet Euch also im Normalfall ein gutes Stück hinter Lara und könnt so das Treiben um sie herum optimal beobachten. Um auch in die entlegensten Winkel der extrem verschachtelt aufgebauten Level spähen zu können, bedarf es eines einfachen Knopfdrucks. Dann ist es möglich, die imaginäre Kamera fast beliebig um Lara herumzudrehen. Eine Funktion, die in vielerlei Hinsicht weiterhilft: sei es das Auffinden des weiterführenden Weges, das vorsichtige Blinzeln um eine Ecke oder ein Blick in bodenlose Abgründe aus schwindelerregender Höhe - Ihr wißt, was in der unmittelbaren Umgebung vor sich geht.

## Lara lebt!

Laras Aktionen sind beeindruckend detailliert in Szene gesetzt. Über 2000 Animationsphasen geben der Hauptdarstellerin zu fast jeder Zeit ein lebensecht wirkendes Aussehen. Ob sie über Abgründe springt, sich an Felsen oder Mauern hoch- bzw. entlanghangelt, gewaltige Steinblöcke verschiebt oder tauchend nach Geheimnissen Ausschau hält - Laras Bewegungen sind immer unglaublich smooth und fließend. Natürlich weiß sie auch mit Waffen umzugehen. John Woo-like mit einer Pistole in jeder Hand nimmt sie die Feinde unter Beschuß, später findet sie noch Magnums, eine Shotgun und schließlich auch eine

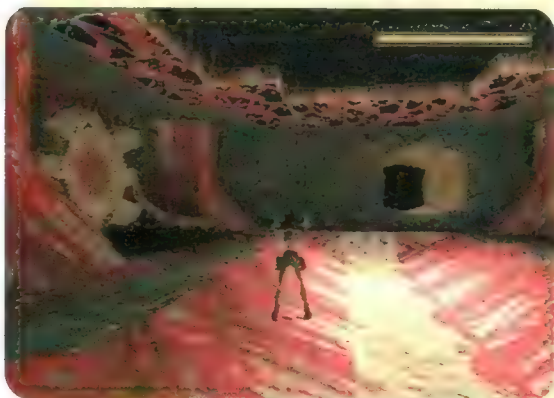


Der T-Rex ist auch mit den normalen Pistolen schnell erledigt





Seit Jurassic Park sind Dinos in jedem Adventure fast schon Pflicht



Für die Atlantis-Level ließen die Programmierer ihrer Phantasie freien Lauf



Auch unter Wasser müssen Schalter gefunden werden, behaltet dabei den Luftvorrat im Auge

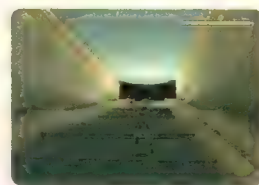
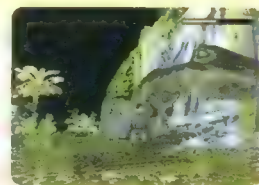
munitionsfressende Uzi. Im Kampfgeschehen steht Euch die intelligente Kameraführung zur Seite, diese schwenkt automatisch zu einem sich nähernden Gegner. Sensibel reagierende Tierfreunde sollten wissen, daß in den ersten zwei von insgesamt vier Schauplätzen vornehmlich auf Wölfe, Gorillas, Löwen, mutierte Raten und Krokodile geschossen wird. Die von Natur aus lieben Kuscheltierchen sind von einer bösen Macht verwunschen worden, so daß das uralte Gesetz des Dschungels gilt: Töten oder getötet werden.



Das „Scion“ findet Ihr gleich zu Anfang des Abenteuers

### Grandioser Genremix

Tomb Raider ist die erwartete Bombe zu Weihnachten, die sich 3D-Fans und abenteuerlustige Naturen erhofft haben. Grafisch katapultiert sich der Titel mit aufwendigen, riesigen und abwechslungsreichen Szenerien, die durch ihre verwinkelte Architektur und effektvolles Light-Source-Shading konkurrenzlos realistisch wirken, an die Spitze der 3D-Adventures. Und auch in spielerischer Hinsicht setzt der Titel Maßstäbe. Statt in ein simples, blutrünstigen Gemetzel wird der Spieler in eine ungleich faszinierendere virtuelle Welt versetzt, in der vor allem Köpfchen gefragt ist. Die Actionelemente stehen hinter den teilweise recht knackigen Rätseln deutlich zurück. Weit über 20 Stunden effektive (!) Spielzeit solltet Ihr schon bis zum Showdown im sagemuwobenen Atlantis einrechnen. Mit deutschen Texten, übersetztem Renderintro und filmreifen Musikeinlagen erreicht auch die Präsentation allerhöchstes Niveau - ergo: das perfekte Spiel? Nicht ganz: für die komplexe Steuerung braucht's ein wenig Übung sowie ein sicheres Händchen, und die frei bewegliche Kameraperspektive läßt sich nicht immer hundertprozentig an die Stelle fixieren, die man gerade einsehen will. Doch sind dies marginale Schwächen, die Tomb Raider insgesamt besehen keinen Millimeter schlechter machen. Zum Schluß eine Bitte in eigener Sache: Wir flehen schon jetzt um eine Fortsetzung, oder lechzen wir? Egal, Hauptsache Lara kommt wieder!



Tierfreunde wird's freuen: in den höheren Runden attackiert Ihr vorrangig Fabelwesen



System: . . . . . PlayStation / Saturn  
Genre: . . . . . Action-Adventure  
Spieler: . . . . . 1  
Level: . . . . . 15  
Besonderheiten: . . . . . Memory Card  
dt. Sprachausgabe, dt. Texte

Hersteller: . . . . . Eidos  
Entwickler: . . . . . Core Design  
Testmuster: . . . . . Eidos  
Veröffentlichung: . . . . . PSX: November  
Saturn: Erhältlich  
Ca. Preis: . . . . . 99,- DM

Grafik . . . . . 10  
Sound . . . . . 7  
Gameplay . . . . . 9



# Street Racer



Die drei geheimen Strecken



Die Rabbit-Tracks sind besonders bunt



Nummer 1 auch in Indien



Presidents Of Streetracer



Der Gold-Cup ist unser!

## Einstiegshilfe

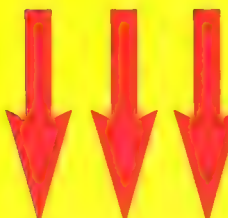
Die wichtigsten Charaktere sind Mario und Luigi, die immer bereit für den Kampf sind. Mit dem Super-Mario Kart ist es auch wesentlich besser. Derzeit, insbesondere wenn in Frage kommt, wird es zu werden, so ist das, um nicht eine Nummer aufgeben. Mit dem Super-Mario Kart ist es auch wesentlich besser. Derzeit, insbesondere wenn in Frage kommt, wird es zu werden, so ist das, um nicht eine Nummer aufgeben. Mit dem Super-Mario Kart ist es auch wesentlich besser. Derzeit, insbesondere wenn in Frage kommt, wird es zu werden, so ist das, um nicht eine Nummer aufgeben.

Während Nintendo sich mit der Neuauflage seines Welterfolges Mario Kart noch Zeit läßt, bringt Ubi Soft jetzt ihr „Remake“ eines der erfolgreichsten 16-Bit-Spiele Europas auf den Markt.

Die etwas skurrile Variante des Klemptner-Vorbilds fand seinerzeit nämlich reißenden Absatz; und mit den 3D-Fähigkeiten der 32-Bitter würde sich nun wohl grafisch einiges mehr anfangen lassen. Im ersten Moment findet sich jeder, der das Original kennt, auch sofort zurecht. Acht verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Werten in den Bereichen Speed, Handling, Beschleunigung und Grip stehen zur Auswahl, wobei jede der eigenwilligen Herrschaften mit drei „eigenen“ Strecken aufwarten kann. In vier Cups, Bronze, Silber, Gold und Platin, tritt man nun entweder alleine oder im höchsten Falle mit bis zu sieben menschlichen Mitspielern (per Split Screen) gegen die anderen Fahrer an. Hat man am Ende einer Saison, die sich je nach Cup von sechs über zehn, 15 und letztlich 24 Rennen erstreckt, die meisten Punkte eingefahren, erhält man ein Passwort und darf ab sofort den nächst schwierigeren Pokalwettbewerb anwählen. Wem das für den Anfang zu hart ist, der darf auch erst im Practice-Mode alle Strecken ausprobieren oder sich beim Rumble, ähnlich wie bei Destruction Derby, den Kontrahenten stellen, hierbei zählt nur, möglichst lange in einer kreisrunden Arena zu bestehen und nicht von den anderen hinausgeschubst zu werden. Als letztes besteht auch die Möglichkeit, einen sogenannten Custom-Cup zu fahren, in dem Ihr alle zu bestreitenden Strecken selbst bestimmen dürft.

Nach der Wahl einer der vier Schwierigkeitsgrade und einem Autotyp, Novice oder Expert, kann man sich nun ins Getümmel stürzen. Ever Kart steuert Ihr aus einer von vier Kameraperspektiven, die während des Rennens jederzeit geändert werden können; um zur nächsten Strecke zu kommen, müßt Ihr mindestens den fünften Platz belegen. Doch nicht nur fahre-

# INTRO







Alle anwählbaren Cups



Der Zwei-Spieler-Modus ist genial gelungen

risches Können entscheidet, wer gewinnt, denn auch unfaire Mittel wollen geschickt zum Einsatz gebracht werden. So verfügt jeder Fahrer über zwei „Special-Moves“. Per Tastendruck verwandelt sich zum Beispiel Hodjas Wagen kurzzeitig in einen fliegenden Teppich oder strahlt ein Kraftfeld aus, das die Gegner von der Bahn drängt, zudem gibt's noch Schlagattacken nach rechts und links. Solltet Ihr versehentlich eine der öfters auf der Strecke liegenden Bomben einsammeln, habt Ihr 20 Sekunden Zeit, diese per Schlag an einen Kontrahenten weiterzugeben, gelingt Euch das nicht, verliert das Fahrzeug durch einen gewaltigen Luftsprung an Fahrt und Energie. Pro Runde verfügt man weiterhin über einen Turbo, der das eigene Gefährt kurzzeitig enorm beschleunigt, eingesammelte und später eingesetzte Raketen haben dieselbe Wirkung. Auch die zahlreichen Sterne, die um und auf der Piste verteilt sind, sollte man einsammeln, denn wer im Rennen die meisten aufammelt, erhält danach einen Extrapunkt. Weitere Bonuszähler gibt es für die schnellste Runde, die höchste Anzahl von Schlägen, das Überwinden von Gegnern und, wenn es Euch gelingt, ohne jegliche Beschädigung ins Ziel zu kommen. Als Belohnung für den Gesamtsieg gibt es nicht nur ein neues Passwort, sondern auch das zeichnerisch-kühnliche Intro wird fortgesetzt. Die Programmierer haben als zusätzliche Motivation noch einen geheimen Fahrer und drei weitere Strecken im Spiel versteckt.

### „Where the streets have no name“

Street Racer ist, soviel sei vorweggenommen, eines der witzigsten Partygames der letzten Zeit. Zwar macht es auch alleine eine Menge Spaß, aber mit mehreren Leuten um Punkte zu kämpfen und kleine bzw. auch große Gemeinheiten auf der Piste auszutauschen, bietet einfach noch mehr Fun. Lediglich mit acht Spielern sind die Bildschirmausschnitte einfach zu klein geraten, bei den anderen Modi ist die Übersicht immer ausreichend gegeben. Was ein wenig



Ab durch die Mitte

verwundert, ist jedoch die technische Seite: auf dem Saturn ist die Grafik zusätzlich zur hohen Geschwindigkeit auch noch extrem detailliert, viele Objekte wurden rund um die Strecke platziert. Bei der PlayStation-Variante, die mit der gleichen Frame-Rate (60 pro Sekunde) arbeitet, findet man hingegen nur ab und zu einen Baum oder einen Stein. Warum das so ist, bleibt wohl ein Geheimnis der Programmierer. Schade eigentlich, denn das führt zu einer Abwertung der Sony-Konvertierung. Auch soundtechnisch hat die Saturn-Version leicht die Nase vorn, spielerisch und von der Begehenheit der Strecken sind sich beide Umsetzungen gleich, die Kutschen lassen sich hervorragend steuern und um die Kurven driften, nach kurzer Eingewöhnungszeit fühlt man sich gleich wie der Kart-König von Kerpen. Wer also eine Alternative oder Ergänzung zu Mario Kart sucht und mit flippigem actionorientiertem Gameplay keine Probleme hat, dürfte hier den richtigen Titel gefunden haben, denn durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad ist auch auf lange Sicht hin der Spielspaß garantiert.



PlayStation **8** von 10

Grafik .....7  
Sound .....7  
Gameplay .....9

Saturn **9** von 10

Grafik .....10  
Sound .....8  
Gameplay .....9

System: .....PlayStation / Saturn  
Genre: .....Rennspiel  
Spieler: .....1-8  
Level: .....entfällt  
Besonderheiten: .....Paßwort

Hersteller: .....Ubi Soft  
Entwickler: .....Vivid Images  
Testmuster: .....Ubi Soft  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,- DM



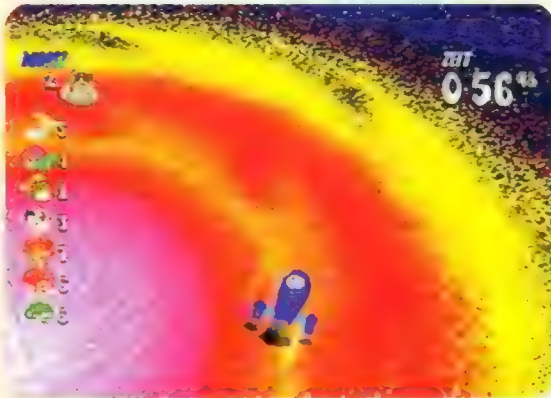
# Supersonic Racers

## Einstiegshilfe

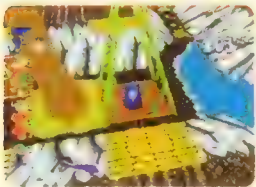
Vor den eigentlichen Wettbewerben solltet ihr euch die Strecken im Time Trial-Modus anschauen und einprägen. Besonders die Space-Strecken sind von der Steuerung her sehr gewöhnungsbedürftig. Die Kutschen lassen sich durch die Bank gut steuern, sodaß es ziemlich egal ist, mit welchem Fahrer ihr an den Start geht.



Beschleunigt beim herunterlaufenden Countdown genau bei „1“, um einen Schnellsart hinzulegen



Die Space-Rennen sind am schwierigsten zu gewinnen



Auf vielen Strecken müßt ihr anhalten, um ein Stück weitertransportiert werden zu können



Im Zwei-Spieler-Modus müßt ihr den Kontrahenten deutlich abhängen, um Punkte zu kassieren

dert sich das Aussehen der Kutsche. Im Wilden Westen oder in Metropolis rast man in gewohnter Manier auf vier Rädern um die Wette, unter Wasser manövriert ihr ein U-Boot, und im All düst ihr mit kleinen Raumschiffen an Asteroiden und Planeten vorbei. In den Rennen geht es hart zur Sache: die Konkurrenten schubsen und drängeln ohne Unterlaß, waghalsige Sprünge verlangen perfektes Timing und ab und zu seid ihr sogar zu einer kurzen Pause gezwungen, um mit einem Floß, einem Zug oder einem Skilift unüberwindbar scheinende Hindernisse zu meistern.

## Routiniert inszeniert

Wer sich mit den Micro Machines-Titeln anfreunden konnte, ist bei den Supersonic Racers mit Sicherheit gut aufgehoben. Das Spiel offenbart keine nennenswerten Schwächen und entfaltet mit zunehmender Spieldauer einen ganz eigenen Charme. Technisch äußerst solide, besticht der Comic-Racer durch seine enorme Vielfalt an Strecken und Fahrzeugen, die sich mit etwas Übung allesamt perfekt handeln lassen. Die aggressive Art der Gegner mag zu Anfang etwas erschrecken, doch gilt das Motto: „Wie Du mir, so ich Dir!“. Kennt man erstmal den Verlauf der Kurse, sind vordere Plazierungen die Regel. Passende Musikstücke verstärken den positiven Gesamteindruck ebenso wie der von Schadenfreude durchzogene Mehr-Spieler-Modus. Kein Pflichttitel, aber für Fans derartiger Rennspiele uneingeschränkt empfehlenswert.

Wenn Mindscape „klaut“, dann scheinbar richtig. Nicht nur, daß man für Supersonic Racers die Micro Machines-Idee übernommen hat, nein, man holte sich auch gleich das entsprechende Entwicklerteam mit dazu. Daß diese ihr Handwerk auch auf der PlayStation verstehen, zeigt sich schnell. Der knuddelige Racer präsentiert sich im traditionellen Comic-Stil. Acht abgedrehte Charaktere symbolisieren die verschiedenen Vehikel, deren Fahrverhalten nur minimale Unterschiede in Sachen Höchstgeschwindigkeit und Handling aufweisen. Alleine bestreitet ihr einen von vier Wettkämpfen (Grand Prix, World Tour, Meisterschaft, K.o.-Rennen) oder beweist Euch im Time Trial, der Mehr-Spieler-Modus bietet sieben (!) eigens dafür ausgerichtete Rennmodis. Beeindruckend ist auch die Vielzahl der Strecken, satte 50 gilt es zu bewältigen. Je nachdem, wo ihr gerade an den Start geht, verän-

System: .....PlayStation  
Genre: .....Rennspiel  
Spieler: .....1-2 (Link 1-4)  
Level: .....ca. 50 Strecken  
Besonderheiten: ....Memory-Card

Hersteller: .....Mindscape  
Entwickler: .....Mindscape  
Testmuster: .....Mindscape  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99.- DM



Grafik .....7  
Sound .....7  
Gameplay .....8



# VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24  
Spätservice 030 421 37 67  
Fax 030 425 48 62

**An- & Verkauf**  
Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise**  
Importspele Hier!

SNES			Sega Saturn			Sony Playstation			Lomax		
Asterix & Obelix	PV	119	Alien Trilogy	Dt	94	Allied General	US	119	Magic the Gatering	Dt	89
Breath of Fire 2	Dt	109	Athlet Kings	Dt	94	Actua Golf	Dt	94	Myst	Dt	89
Bombberman 2	Dt	69	Blood Omen	US	119	Alien Trilogie	Dt	94	Mega Man X 3	Dt	94
Bombberman 3	Dt	99	Battle Monster	Dt	79	A IV Evolution	Dt	99	NBA Hang Time	Dt	89
Bombberman 4	Jp	179	Blazing Dragons	Dt	89	Baphomets Fluch	Dt	89	NBA Jam Extreme	Dt	89
Batman Forever	Dt	99	Burn Cycle	Dt	99	Bequond the Bequond	US	119	NFL Face Off 97	US	119
Civilisation	US	129	Casper	Dt	94	Blazing Dragons	Dt	89	Need for Speed	Dt	94
Chrono Trigger	US	144	Crusader no Remorse	US	119	Burning Road	Dt	94	Ogre Battle	JP	129
Donkey Kong 2	GV	109							Onside Soccer	Dt	89
Donald in Maui Mall.	Dt	129							Psychic Force	JP	129
Demolition Man	Dt	99							Popolocrois	JP	129
Earth Worm Jim	Dt	129							Policensauts	JP	139
Final Fantasy 3	US	149							Pete Sampras Tennis	Dt	89
Final Fight 3	Dt	109							Poed	Dt	94
Front Mission 2	Jp	149							Pro Pinball the Web	Dt	94
FIFA Soccer '97	Dt	119							Project Overkill	Dt	89
Hebereke Popon 2	Dt	99							Pandemonium	Dt	89
Jungle Strike	DV	109							Raging Skies	Dt	99
Lufia	Dt	109							Return Fire	Dt	89
Lufia 2	US	139							Reloaded	US	119
Mega Man X3	Dt	99							Rebel Assault 2	US	119
Mechwarrior 2	Dt	109							Resident Evil	Dt	89
Mega Man 7	Dt	109							Resident Evil 2 Bio Hazard 2	JP	139
NHL Hockey 97	Dt	119							Road Rash	Dt	94
NBA Live '97	Dt	119							Sim City 2000	Dt	89
Operation Starfish	Dt	59							Star Gladiators	US	119
Parodius 3	JP	179							Shadow Struggle	JP	129
Primal Rage	Dt	99							Space Hulk	Dt	94
Pinocchio	Dt	129							Superstar soccer	Dt	94
Rock'n Roll Racing	Dt	89							Super Sonic Racers	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59							Soviet Strike	Dt	89
Syndicate	Dt	69							Skeleton Warrior	Dt	89
Sim City	Dt	79							Streetfighter Alpha 2	Dt	94
Secret of Evermore	Dt	109							Syndicate Wars	Dt	89
Secret of Mana 2	Jp	199							Soul Edge	US	119
Superstar Soccer deluxe	Dt	129							Toshinden 2	Dt	99
Super Mario RPG	US	139							Time Commando	DT	89
Street Racer	Dt	59							Transport Tycoon	Dt	94
Streetfighter Alpha 2	Dt	129							Thunderhawk 2	Dt	79
Terranioma	Dt	119							Tekken 2	Dt	109
Tetris Attack	Dt	109							Tomb Raider	Dt	94
Time Cop	Dt	109							Time Commando	Dt	89
Theme Park	Dt	109							Tilt	Dt	89
Tetris & Dr. Mario	Dt	89							Theme Park	Dt	94
Urban Strike	Dt	89							Track & Field	Dt	94
									Tunnel B1	Dt	89
									Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP	129
Waterworld	Dt	109									
Wormes	Dt	119							Wedlands	Dt	89
Weapon Lord	Dt	129							Wing Commander 4	US	119
WWF Wrestlemania	Dt	119							Warhammer	Dt	94
Yoshi's Island	Dt	119							Wipe Out 2097	Dt	99
Gebrauchtspele schon	ab	19							Worms	Dt	89
Action Replay 3	Dt	89							X-Com 2	Dt	99
									Zero Divide 2	US	119
									Lenkrad Mad Catz		139
									Negoon Pad		89
									RGB Kabel		39
									Game Gun		ab 49
									Diskettenstation		159
									Control Pad		39
									Infrarot Pad		89
									Memory Card 8 Meg		79

**Mehr Sport ist Mord**  
NHL 97 • NBA 97 • FIFA 97 • PGA 97 • J. Madden 97

Fl: 99,- • Andretti Racing: 94,- • WWF in y. House: 89,- • Pete Sampras Tennis: 89,- • Senna Kart: 89,-

## Nintendo 64

RGB Kabel	39
RGB Umbausatz incl. Booster	39
US/Japan Umbau	19
farbiges Control Pad	79
Control Pad	69
Nintendo 64 Guide	24
Mario 64	149
Pilotwings	149
Wave Race	JP 199
Cruisin USA	
Shadow of Empire	JP 199

## Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	79
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	69
Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage	

Batman Forever Choin	Dt 94
Casper	Dt 94
Crash Bandicoot	Dt 109
Cronicles of Sword	Dt 89
Crow	Dt 94
Cheesy	US 119
Dark Stalker	Dt 94
Deadly Skies	Dt 94
Davis Cup Tennis	Dt 94
Destruction Derby 2	Dt 99
Die Hard Trilogy	Dt 89
Disruptor	Dt 89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt 89
ESPN Extreme Games 2	US 119
Firo & Klawd	Dt 94
Final Fantasy 7- 12/96	JP 129

Fade to Black	Dt 89
Gunship 2000	Dt 94
Hexen	Dt 89
Horned Owl	Dt 94
In The Hunt	Dt 94
Iron & Blood	Dt 89
Jewels of Oracle	Dt 89
K1 Fighting Illusion	JP 129
King of Fighters 95	US 119

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

## Laden/Versand

Danziger Str. 124  
Ecke Greifswalder Str.

Verkauf

**Spezial Sony Playstation**  
hier könnt ihr alles drauf spielen  
nur 469,90

**SPEZIALUMBAU PSX**  
ohne Vorbooten  
nur 99,90 DM

# Unsere Multimedia Shops in Berlin

<b>SPANDAU</b> Seegefeller Str. 75 nahe Rathaus	<b>MARZAHN</b> Marzahner Promenade 47 neben A-Z	<b>PRENZ' L BERG</b> Hans-Otto-Str. 28 nahe Dimitroffstr.
---	---	---

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch. Ladenpreise können abweichen!



Gold Pack

# Thunder Force

## Background Information

Das Modell Thunder Force II hat in Deutschland für einige Verwirrung gesorgt. Nachdem Sega Bestandsaufnahmen einiger Exemplare mit japanischer Anleitung angeliefert hatte, wurde die Produktion gestoppt. Sega Austria beschloß, jemals dieses Spiel angeliefert zu haben. Sie finden sich diese Modelle mit demselben Label und deutscher Anleitung heute in den Regalen von Sammlerclubs.

Da sind sie wieder, die Götter des Mega Drives. Wie keine zweite Firma verstand es Tecno Soft, aus dem 16-Bitter das Bestmögliche zu kitzen, besonders auf technischer Seite. Die Thunder Force-Reihe und der Flipper Dragon's Fury waren die Highlights ihres Schaffens. Bevor der Nachfolger der Shooterreihe auf den Markt kommt, wird uns die Historie von Thunder Force durch zwei Gold-CDs ins Gedächtnis zurückgerufen.



Der Eislevel von Thunder Force III

Auf dieser CD befinden sich die 1:1 Mega-Drive Umsetzungen des zweiten und dritten Teils des Spiels um den Abfangjäger, die anno 1989 bzw. '90 veröffentlicht wurden. Nachdem man den Saturn eingeschaltet hat, folgt

zunächst ein wenig beeindruckender Vorspann, gefolgt vom Game-Auswahlscreen. Entscheidet sich der Spieler für Thunder Force II, so bekommt er abwechselnd eine Top-View und eine Side-View Mission präsentiert. Eine gewöhnungsbedürftige Steuerung, vor allen Dingen bei der Draufsicht läßt den Spielspaß

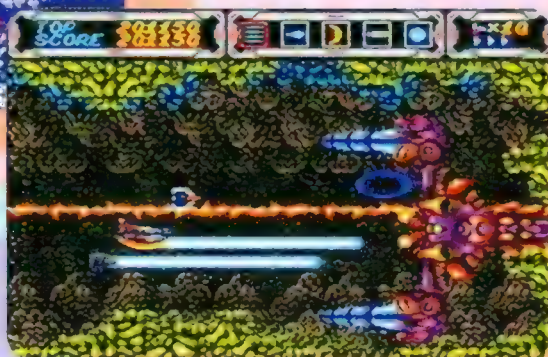
anfangs nicht sehr groß erscheinen, was sich nach einer gewissen Einspielphase allerdings legt. Mit 14 verschiedenen Schüssen und Extras bietet es sogar in dieser Hinsicht noch mehr als sein Sequel, das nur mit 8 aufwarten kann. Thunder Force III war jedoch Technik und Gameplay betreffend deutlich besser. Im Titelbild kann bei beiden Teilen ein Optionsmenü aufgerufen werden, indem man A+Start drückt.



Rechts unten seht ihr die Hauptstation, die es zu zerstören gilt

## Immer noch gut

Tecno Soft zeigte vor allem mit Teil III der Shooterreihe vielen Konkurrenten in Sachen Gameplay und Grafik, wie es geht. Deshalb war es wohl nicht ver-



Endgegner Numero vier



Unterwasserminen versperren den Weg



Grafisch alles andere als brilliant: die Horizontallevel von Teil II

kehrt, das Spiel ohne jede Veränderung auf CD zu brennen, sieht man einmal vom Kids Mode ab, der die Waffensysteme auch bei Lebensverlust erhält. Weiterhin muß sich Tecno Soft auch die Frage gefallen lassen, ob angesichts der Größe der Spiele nicht alle Teile auf dem kleinen Silberling Platz gefunden hätten. Trotzdem bleibt der Thunder Force Gold Pack I für Klassik- und Shooterfans interessant, wer allerdings die Teile auf Mega-Drive noch hat, kann beruhigt abwinken.

System: ..... Saturn  
Genre: ..... Shoot'em Up  
Spieler: ..... 1  
Level: ..... 8+8  
Besonderheiten: ..... entfällt

Hersteller: ..... Tecno-Soft  
Entwickler: ..... Tecno-Soft  
Testmuster: ..... Flying Arts  
0208 / 823270  
Veröffentlichung: ..... Import  
Ca. Preis: ..... 99,- DM

**6** von 10

Grafik ..... 4  
Sound ..... 4  
Gameplay ..... 8



# Toh Shin Den URA



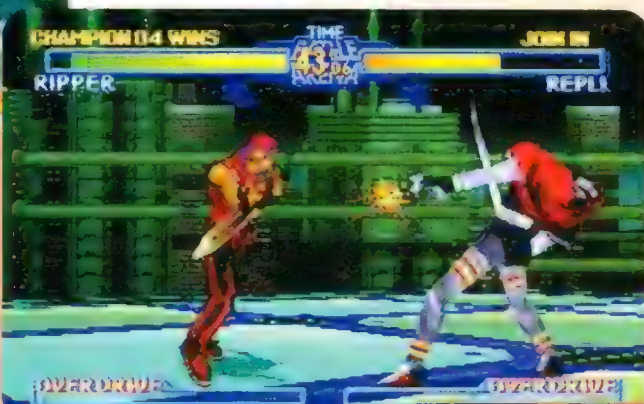
Das Outfit von Ellis wurde gegenüber dem Original etwas verändert

URA steht für Ultimate Revenge Attack. Takara erschuf bei der Umsetzung von TSD 2 für den Saturn eine neue zentrale Figur. Der Ripper trägt zwei riesige messerscharfe Klängen der Rache und hat mit jedem eine Rechnung offen. Ebenfalls neu und ebenfalls direkt anwählbar ist Ronron. Sie stammt aus China und kämpft mit dem seltsamsten Stil, den wir je in einem Beat'em Up gesehen haben. Von der Teilnehmerliste gestrichen wurden dafür Chaos und Gaia, womit wie bei der PlayStation-Version insgesamt elf Fighter zur Wahl stehen. End- und Zwischengegner Replicant, Sho und Wolf können, nachdem sie besiegt wurden, angewählt werden. Vom Original bekannt sind auch der Overdrivebalken am unteren Bildschirmrand (Motto: „auffüllen, Super Attack ausführen und sich wohlfühlen“), sämtliche Special Moves, die Möglichkeit in die Tiefe auszuweichen und die vorzeitige Entscheidung des Gefechts mittels Ring Out. Die reichhaltigen Kameraperspektiven hat man ebenfalls portiert, acht mehr oder minder sinnvolle Winkel stehen zur Verfügung. Wie zu erwarten gewesen, konnten die aufwendigen, echt dreidimensionalen Hintergrundgrafiken auf Segas 32-Bitter nicht übergezogen werden. Stattdessen hat sich Takara für eine Zwitteroptik aus hochauflösenden 2D-Backgrounds (interlaced) und gröberen 3D-Charakteren und -Böden entschieden.

## Ungewöhnlich ruckartige Animation

Wer TSD URA zum erstenmal in seinen Saturn legt und startet, bekommt zunächst, dank ausgezeichnet geschnittenem Intro, Lust auf mehr. Der neue Racheengel mit dem coolen „Werkzeug“ wird gleich mal auf seine kämpferischen Qualitäten getestet. Man

stellt rasch fest, daß er über ein enorm energieraubendes Potential verfügt. Was noch sofort auffällt, sind die in meinen Augen nur schwerlich harmonisierenden 2D- und 3D-Elemente der grafischen Darstellung und der motivierende Soundtrack. Als ein zweischneidiges Schwert erweist sich die Optik der Poly-



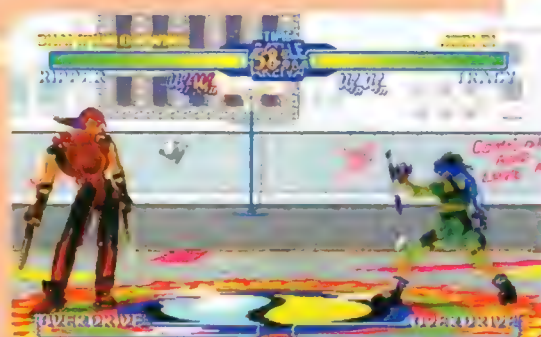
Zwischengegner Repli wurde vom verrückten Wolf erschaffen

gonfiguren. Solange sie stillstehen, kann man Takaras Detailverliebtheit nur bewundern, sobald sie sich jedoch bewegen, läßt sich eine gewisse Abscheu über die unsaubere Animation nicht unterdrücken. Die vielen Kameraeinstellungen vermögen es nicht, über spielerische Unausgewogenheit hinwegzutäuschen. Manche Personen, wie der eingangs erwähnte Ripper, verfügen über viel zu durchschlagskräftige Special Moves, die dann auch noch über eine einzige Taste aktiviert werden können. Prügelfans mit einem Saturn sollten sich lieber an AM2's letzte Kreationen halten, Fighting Vipers und Virtua Fighter Kids spielen sich um Welten besser!

## Einstiegshilfe

Anfänger schnappen sich den Ripper und spielen TSD URA erstmal mittels C-Button komplett durch. Immer wenn der Overdrive-Balken komplett aufgefüllt ist, aktiviert man durch C+Z gleichzeitig eine besonders vernichtende Attacke.

Mittels Special Moves wird der Overdrive-Balken aufgeladen



In Tracys Stage wird auf einem knallbunten Boden gekämpft

6 von 10

Grafik .....7  
Sound .....8  
Gameplay .....6

System: .....Saturn  
Genre: .....3D-Beat'em Up  
Spieler: .....1-2  
Level: .....13  
Besonderheiten: .....entfällt

Hersteller: .....Takara  
Entwickler: .....Takara  
Testmuster: .....Flying Arts  
Tel.: 0208 / 823270  
Veröffentlichung: .....Japan-Import  
Ca. Preis: .....K.A.



# Virtua Cop 2

## Info: Virtua Cop 1

Teil Eins der VC-Reihe ist das erste wirklich überzeugende Laser-Spiel für den Heimgebrauch. In Japan wird es mit einer martialisch wirkenden schwarzen Gekko verpackt, die das Spielzeug-Merksmal in den USA-Gesamtpaket und in Deutschland (bisher) durch zu häufige Indentierung war. Die dem ebenfalls (bisher) lassen sich dann gesonderten Teilung gegen eine Reihe Waffen-schießer führen, das für nach einer Schießerei in einem Bulet, auf einer Baustelle, in einem Lagerhaus, einer Kasse hat regelrecht im Rundenkampfspiel mit einem kleinen Schusswaffen-erfolgreich beendet. Glücklicherweise konnte die kleinen Besonderheiten nicht auf die Schussweite, deren schlagende und ungeschickte unterhaltene Schussweite auf der Hand zu setzen. Allerdings sollte Sega Stuttgart sich teilweise selbst ein Bein, und konnte über gewisse Zeit einen Produktionsrückgang bei den Lizenzen nicht in den Griff bekommen, der nun besteht ist: Flugzeug-Windturbinen bekommen derzeit nach einer zentralen Aktion zum geknackten, das japanische Lager-Spiel Format hat, welches die kleinen Lizenzen unterstützt, leider in einem ungeschickten Schusswaffen, während die kleine Abgabe bei der hier etwas technisch nicht zu den AM2-Standard kommt.

1514



Durch die vielen Hits ist die Sicht teilweise eingeschränkt

Es ist immer dasselbe: Fragt man einen kleinen Jungen, was er später einmal werden möchte, ist die Antwort „Polizist“. Nun, dieser Wunsch relativiert sich meist recht schnell, besonders nachdem die ersten Strafanzeigen wegen Rowdytums im Straßenverkehr oder nächtlichen Discobesuchs ohne Erziehungsberechtigten laufen, aber der Wunsch mit gezogener Wumme durch eine Lagerhalle mit Dutzenden bewaffneter Verbrecher zu schleichen und bei der geringsten Bewegung wie ein Gestörter loszuballern bleibt. Diesem Verlangen konnte der geneigte Saturnbesitzer mit Virtua Cop erstmals nachgeben, ohne ernsthafte körperliche Schäden (sieht man einmal vom starken Muskelkater nach einigen Stunden Spielzeit ab) davonzutragen.

Der zweite Teil wird in diesen Tagen in Deutschland veröffentlicht und wird mit Sicherheit mindestens ebensoviel Aufmerksamkeit wie sein Vorgänger erregen. Weder am Spielprinzip noch an dem Extrawaffenarsenal hat sich etwas geändert. Dafür wurden aber der Gamespeed und die Gegneranzahl gehörig



Grafisch deutlich besser als der erste Teil, aber abgeschlagen hinter Die Hard



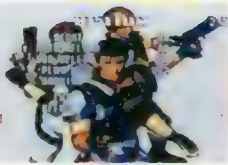
Der erste Endgegner wirft Fässern, Kisten, und Mini-Bussen (!) nach Euch



In jedem Level gibt's eine Abzweigung. Damit kann das Game auf acht verschiedene Arten durchgespielt werden



Sanfte Schleichwerbung für andere AM2-Produkte



Das zweite Optionsmenü war in der Testversion noch frei anwählbar





Die Gegner tauchen im ersten Level noch recht gemäßigt auf



Mit Äxten bewaffnete Gegner erscheinen plötzlich direkt vor Eurer Nase



Mit den Fässern gehen gleich mehrere Gegner in die Luft. Euch können sie nicht gefährlich werden

in die Höhe geschraubt, was zusammen mit der verbesserten Technik für mehr Stimmung vorm Screen sorgt. Hintergrundobjekte, wie z.B. Monitore, wurden mehr als bisher ins Spiel miteingebunden, sodaß der direkte Treffer nicht mehr die einzige Möglichkeit sind, sich seines Gegners zu entledigen. Geblieben ist die Schwierigkeitsgradabstufung durch die anwählbaren Level. Beginnen werdet Ihr vor einem Juweliergeschäft, welches gerade mal ausgeraubt wird. Dann klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines Streifenwagens und eliminiert die Terroristen bei einer rasanten Verfolgungsjagd. Obwohl man während des Handlungsverlaufes zwischen zwei verschiedenen Fahrrou-

ten wählen kann (Ein Feature, das alle drei Level beinhalten), trifft man sich doch am Hafen der fiktiven Großstadt wieder und schreitet zum Showdown. Im zweiten Level durchforstet Ihr einen Passagierdampfer, der dritte und grafisch am schönsten gelöste Abschnitt führt Euch in eine U-Bahn, mit der Ihr sogar einige Stationen weit mitfährt.

### „Vertrauen Sie mir! Ich weiß, was ich tue.“

An diesen Satz des durchgeknallten Seriencops Sledge Hammer (derzeit auf RTL zu sehen) fühlt man sich bei VC2 unweigerlich erinnert. Bei einer derart wüsten Schießerei würde die munitionsverarbeitende

Industrie mit Sicherheit Umsatzverdoppelung melden. Und trotzdem bleibt VC2 ein gut spielbares, wenn auch teilweise enorm schweres Shoot'em Up. Spieler des zweiten Teils sollten vor allen Dingen eine sehr schnelle Reaktion und eine ruhige Hand mitbringen, um das Game unter vernünftigen Bedingungen durchzuspielen, denn leider gibt es wieder die unendlich Continues-Option, unter deren Einsatz dem Game viel von seinem Spielspaß genommen wird. Manch einer wird sicherlich auch bemängeln, daß die Dauermotivation nach mehrmaligem Beenden der Level in den Keller

sinkt, doch man sollte nicht außer acht lassen, daß es sich um eine lupenreine Arcade-Konvertierung mit einigen Zusatzgimmicks handelt, die als Partygame wohl kaum zu übertreffen ist. Logischerweise scheiden sich die Geister bei diesem Spielprinzip, aber wer den Vorgänger mochte, dem sei gesagt, daß VC2 ein flüssigeres Gameplay, eine schönere Optik und eine genauso akkurate Steuerung hat. Nur wer sich mit diesem Genre absolut nicht anfreunden kann, kommt um die CD herum, für alle anderen Spieler ist VC2 ein Pflichtkauf.



Justice Shot



Volltreffer



Mehr Bildschirmobjekte sind ins Spiel miteinzubeziehen



Zivilisten zu erschießen, kostet eine Lebenseneinheit

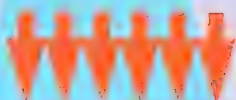
9 von 10

Grafik .....8  
Sound .....8  
Gameplay .....9

System: .....Saturn  
Genre: .....Shoot'em Up  
Spieler: .....1-2  
Level: .....3  
Besonderheiten: .....Sega Gun, Backup-Booster  
Hersteller: .....Sega  
Entwickler: .....AM2  
Testmuster: .....Sega  
Veröffentlichung: .....November  
Ca. Preis: .....99,- DM



# OutRun



## Einstiegshilfe

Der Streckenverlauf der ersten zwei Stages sollte auswendig gelernt und möglichst perfekt durchfahren werden, um Fahrfehler und Kollisionen in den Schlußabschnitten zu kompensieren. Die Kurven fährt man am besten innen an, da man so den längsten Driftweg hat.



Der Seitenstreifen bremst automatisch ab

Fünfspurige Highways, Schumis feuerrotes Spielmobil in der Cabriolet-Straßenversion, ein blondes Beachbabe auf dem Beifahrersitz und das Gaspedal bis zum Bodenblech durchgetreten: das Leben kann so schön sein! Wenn eine Wahrheit für immer unumstößlich bestehen bleiben kann, dann doch diese: „Chicks love the Car“.

Schon vor 10 Jahren erkannte Sega diese Marktlücke und schuf mit OutRun die Männerträume der Vorstadtproleten in Automatenform. Bei dem Game handelte es sich um den Urvater der Vollgas- und „Wer bremst verliert“-Spiele, die bis zum Aufkreuzen von Virtua Racing den 16 Bit-Markt fest in der Hand hatten. Mit Ferrari Cabriolet und Begleitung geht's an den Start des Highway-Rennens, bei dem man bis zu einem gewissen Zeitlimit den nächsten Checkpoint erreichen muß. Nach Durchfahren eines Streckenabschnitts kann der Spieler zwischen zwei verschiedenen Routen entscheiden. Insgesamt stehen 15 unterschiedlich gestaltete Abschnitte zur Verfügung, die je nach Routenwahl zu fünf verschiedenen Enden führen können.



Unter den Widersachern befindet sich auch eine Nobelkarosse aus Bayern



Der Lastwagen schürt mit 250 km/h durch die Kurve



Oben verschwindet gerade der Wegweiser



Die Siegesparty

## Gewissen Charme erhalten

Obwohl OutRun den technischen Standart, der mittlerweile in der Rennspielbranche gang und gäbe ist, natürlich nicht halten kann, kann man dem Programm einen gewissen Reiz nicht absprechen. Dies mag zum einen an den verschiedenen Streckenverläufen liegen, die zusammen mit dem relativ hohen Schwierigkeitsgrad für lange Durchspielzeiten sorgen, zum anderen wurde OutRun noch nicht ganz so oft wiederbelebt wie verschiedene andere Titel aus gleichem Hause. Klassikerfans, die das Heizspiel kennen und mögen, dürfen also bedenkenlos zugreifen. Wer aber echtes Rennspielfutter für Segas Next Generation-Konsole sucht, liegt falsch, denn mit der Brems-taste wird äußerst selten gearbeitet, von Drifts ganz zu schweigen. Alles in allem liegt mit OutRun ein interessanter Klassiker für die ein oder andere Runde zwischendurch vor, dem Durchschnittsspieler kann ich das Game allerdings nicht empfehlen.



# 4 von 10

System: ..... Saturn  
Genre: ..... Rennspiel  
Spieler: ..... 1  
Level: ..... 15 Strecken  
Besonderheiten: .. Backup-Booster,  
..... Analog-Controller, Lenkrad

Hersteller: ..... Sega  
Entwickler: .... Rutubo, Sega Ages  
Testmuster: ..... Flying Arts  
0208 / 823270  
Veröffentlichung: .... Japan-Import  
Ca. Preis: ..... 69,- DM

Grafik ..... 3  
Sound ..... 4  
Gameplay ..... 3



# After Burner II



**Getroffen! Der Jet geht in Flammen auf**

Wir dürfen uns freuen, denn mit After Burner II stellt Sega Ages das vorerst letzte Produkt aus der Reihe früherer Automatenhits vor. Und um es gleich vorwegzunehmen, auch der Flugzeugshooter hat viel von seinem Spielspaß eingebüßt.

Wieder einmal dient ein machthungriger Imperator als Rechtfertigung für die Kriegsmission, die After Burner II zur Hintergrundstory hat. Mit dem amerikanischen Abfangjäger F-14, besser bekannt unter dem Namen Tomcat, hebt der Spieler vom heimi-



**Die Bonusrunde**



**In den höheren Levels hilft nur die Flucht**

schen Flugzeugträger ab, um sich in die nahegelegenen Kampfstätten zu stürzen. Ähnlich wie bei Space Harrier sieht er dabei das eigene Sprite von hinten, das gerade auf die feindlichen Jäger zurast. Mit dem Zielkreuz versucht man nun über die gegneri-

schen Bitmaps zu fahren, was ein Lock zur Folge hat. Die anschließend abgefeuerte Rakete findet dann automatisch den Weg ins Ziel. Von hinten kommenden Raketen und Flugzeugen entkommt man mit der Afterburner- bzw. Bremstaste. Alle zwei bis drei Level taucht ein Nachtankflugzeug auf und versorgt den Kampfpiloten mit neuer Munition. In den Stages 5, 9, 13 und 19 befinden sich außerdem Speicherpunkte, die bei Spielende ein Continue ermöglichen. Diese gehen aber mit Ausschalten des Saturns genauso verloren wie das Zusatzspielchen 1000 Hit Challenge,



**Da brennt was am After**

das nach dem Durchspielen im Hauptmenü erscheint.

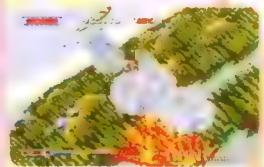
## Reizlos

After Burner als Automat war genial. Eine für die damalige Zeit atemberaubende Grafik mit schnellem

Gameplay sowie Hydraulik sorgten für volle Münzschächte des Sega-Automaten. Und spätestens bei diesem Resümee hätte Sega doch ins Grübeln kommen müssen. Denn logischerweise kann ein neun Jahre altes Game, das auf die Grafik baute, heute keine Bäume mehr ausreißen. Und egal wie gut auch die Umsetzung sein mag, ohne Hydraulik bringt After Burner nur den halben Spaß. Ergo kommen schonungslos die spielerischen Schwächen des Programms zum Vorschein, welche da wären: Unübersichtlichkeit und Hektik. Also bitte Sega: Keine alten Automatenumsetzungen mehr, diese drei Folter-CDs reichen wirklich!

## Einstiegshilfe

Beim Sprachsample „The Enemy“ zunächst hochbeschleunigen und dann abbremsen. Der feindliche Jet rauscht dann an Euch vorbei. Der Heat-Seeking-Missile (HSM) kann man durch Afterburner entkommen.



**3 von 10**

**Grafik** .....4  
**Sound** .....3  
**Gameplay** .....2

System: ..... Saturn  
 Genre: ..... 3D-Shoot'em Up  
 Spieler: ..... 1  
 Level: ..... 22  
 Besonderheiten: ..... Backup-Booster,  
 ..... Analog-Controller

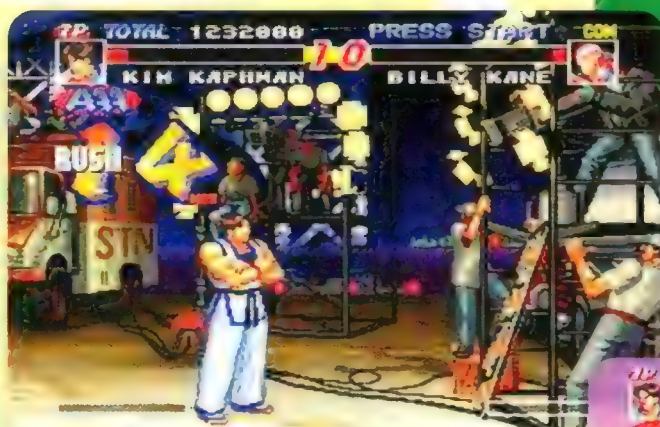
Hersteller: ..... Sega  
 Entwickler: ..... Rutubo, Sega Ages  
 Testmuster: ..... Flying Arts  
 0208 / 823270  
 Veröffentlichung: ..... Japan-Import  
 Ca. Preis: ..... 69,- DM



# Real Bout Fatal Fury

## Einstiegshilfe

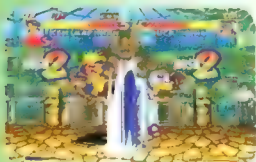
Kim Kap Hwan hat einen supereinfachen 7-Hit-Combo: A, B, B, C, C. Er schließt seine Serie mit einem spektakulären Sprung ab. Oberboss Geese Howard empfiehlt sich besonders für Anfänger; seine Moves sind durchschlagend und einfach auszuführen.



Billy tritt nach diesem 14-Hit-Combo in die äußere Umlaufbahn ein



Das Drei-Ebene-System ermöglicht geschickte Ausweichmanöver



Kurze Schlagserien können unmittelbar nacheinander angebracht werden



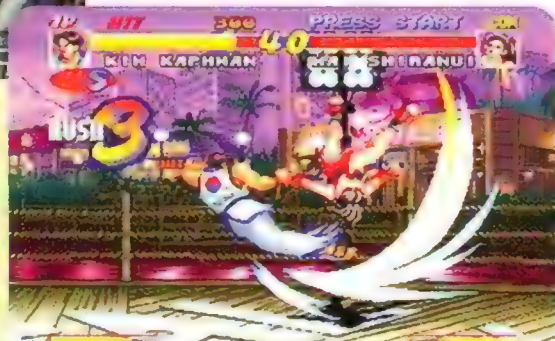
Kim's überlegener Stil weist Geese in die Schranken

Fatal Fury, Fatal Fury 2, Fatal Fury Special, Fatal Fury 3 und Real Bout Fatal Fury. SNKs erstes Beat'em Up hat es mittlerweile auf stolze vier Nachfolger gebracht, das ist wenig verglichen mit Capcoms Megaseller Street Fighter, aber viel im Vergleich zu neueren Konkurrenten wie Namcos Tekken. Die vorliegende CD-Modul-Kombination stellt die Saturn-Umsetzung des bislang letzten Teils der King of Fighters-Saga um die Bogard Brothers dar. Terry, Andy und 13 weitere alte Bekannte wie Kim Kap Hwan oder Joe Higashi treten in dem Turnier eigentlich wieder mal nur an, um am Schluß Geese Howard das Grinsen aus dem Gesicht zu verteilen. Seit Fatal Fury 3 hat sich beim Kampfsystem einiges verändert. Die Combo-Mania ging an SNK nicht spurlos vorbei, hier nennt sich das ganze lediglich Rush-Hit. Bestimmte Tastenkombinationen ermöglichen erstaunliche Schlagserien, die das Programm nach Abschluß mit

der Einblendung der Trefferzahl entsprechend honoriert. Mittels Reversals werden Angriffe wirkungsvoll ausgekontert, und durch einen Guard Cancel-Move läßt sich die Deckung des Gegners überlisten. Von den echten 3D-Prüglern hat man sich die Möglichkeit abgeschaut, den

Widersacher rechts oder links über die Spielfeldbegrenzung hinauszudrängen.

„Out Of Bounds“ bedeutet das sofortige Ende einer Runde zu Gunsten dessen, der im Ring verweilen konnte. Jeder der 16 Fighter beherrscht zwei verschiedene Super Special Attacks, S- und P-Power richten bei einem ungedeckten Kontrahenten deutlichen Schaden an und können spielentscheidend sein.



You'll love the way we fly!

## Everybody be cool, YOU, be cool!

So und nicht anders müssen Beat'em Ups spielbar sein. Real Bout Fatal Fury verfügt über eine tadellose Steuerung, ein ausgeklügeltes Combo-/Kampfsystem, gute, wenn auch rar gesäte Hintergrundgrafiken und einen aggressiven Soundtrack in CD-Qualität. Hinzu kommen nervenschonende, da kurze Ladezeiten dank CD-Modul-Zwitterlösung. Ein Rätsel sind mir die völlig verunglückten Soundeffekte, die sogar auf einer 16-Bit-Konsole für unfreiwillige Lacher gesorgt hätten. Dem überlegenen Yamaha-Soundchip des Saturns wird dieses verrauschte Armutszeugnis ebensowenig gerecht wie einem 911er Turbo ein Satz 155er Reifen. Dennoch ist das neueste Fatal Fury SNKs beste Next Generation-Umsetzung to date. Die überragende Spielmechanik und der erfrischend dynamische Ablauf vermögen von der lächerlichen Geräuschkulisse nicht wirklich beeindruckt zu werden.



# 8 von 10

System: ..... Saturn  
Genre: ..... Beat'em Up  
Spieler: ..... 1-2  
Level: ..... 5+  
Besonderheiten: .. Backup-Booster;  
..... CD-Modul-Kombination

Hersteller: ..... SNK  
Entwickler: ..... SNK  
Testmuster: ..... Flying Arts  
0208 / 823270  
Veröffentlichung: ..... Japan-Import  
Ca. Preis: ..... K.A.

Grafik ..... 7  
Sound ..... 4  
Gameplay ..... 8



# Highway 2000



Kurz bevor Ihr in einer Kurve gegen die Mauer fahrt, drückt Ihr leicht auf die Bremse und zieht Euch driftend aus der Affäre



Selbst im extremen Drift hält man locker mit den Gegnern mit



Der Tunnel bietet eine der wenigen grafischen Abwechslungen

Den Freaks der Saturnszene dürfte Highway 2000 bereits als Deat Heat bzw. Deat Heat 2 (gleiches Spiel, neue Mädels) bekannt sein. Sinn des Spiels war es damals nicht etwa, möglichst gute Plazierungen zu erfahren, sondern eines von zehn Japanermädels durch den entsprechenden Fahrstil zum Mitfahren zu bewegen. Highway 2000 ist an und für sich das gleiche Spiel, -nur daß man uns Europäern anscheinend nicht zutraut, Spaß daran zu haben, den leichtbekleideten Models aus dem Vorspann mit gekonnten Drifts zu imponieren. Übriggeblieben ist also ein reinrassiges Rennspiel mit fünf Strecken, die zunächst bei Tag und dann bei Nacht gewonnen werden müssen, um dann einen ebenfalls frauenlosen Abspann wegdrücken zu können. Einziger Lichtblick: die Congratulationscreens, die nach einer Platzierung auf dem Treppchen eine Bikinischönheit zeigen. Neben einem obligatorischen Time Trial Mode befindet sich noch das Hauptargument für Highway 2000 auf dem Silberling: der Zwei-Spieler-Modus. Hier liefert man sich ebenso flüssige wie spannende Drift-

duelle, vielleicht ja sogar mit dem netten Pin Up Girl aus der Nachbarschaft.

## No Woman, No Joy

Auch wenn die netten, intellektuellen Damen fehlen, und dadurch vielleicht für den einen oder anderen ein entscheidendes Kaufargument flöten geht, am Rennspiel an sich ändert sich nichts. Highway 2000 ist immer noch genauso gut steuerbar, selbst wenn dafür die unglaublich unrealistischen Drifts verantwortlich sind. Mit den richtigen Lenkbewegungen ist es z.B. möglich, die komplette Strecke (auch auf den Geraden) durchzudriften. Wem's Spaß macht!



Das Fahrwerk ist extrem weich

System: ..... Saturn  
Genre: ..... Rennspiel  
Spieler: ..... 1-2  
Level: ..... 5  
Besonderheiten: ..... Backup-Booster,  
..... Lenkrad

Hersteller: ..... Pack In Video  
Entwickler: ..... Victor / Genki  
Testmuster: ..... Virgin  
Veröffentlichung: ..... Oktober  
Ca. Preis: ..... 99,95 DM

**6** von 10

Grafik ..... 7  
Sound ..... 4  
Gameplay ..... 7



# BLAM! Machinehead

INTRO



Insgesamt acht Cocoons müssen zerstört werden



Die Übersichtskarte dient zur besseren Orientierung



In den höheren Levels ist extreme Hektik angesagt



Die Generatoren verändern die Realität



Nach der PlayStation-Version dürfen sich jetzt auch Saturnfreaks über Blam! Machinehead freuen. An der Story des 3D-Shoot'em Ups hat sich nichts geändert. Ein elektronischer Virus, genannt

Machinehead, versucht die Erde. Dr. Kimberley Stride versucht nun, von ihrem wissenschaftlichen Assistenten Orville gezwungen, mit einer steuerbaren Rakete das Herz des Machinehead zu zerstören. Neben der mit endlos Munition bestückten Chaingun finden sich noch einige stärkere Waffen an Bord (Flammenwerfer, Zielsuchraketen, Blitzgewitter...), die dummerweise durch herumliegende Items aufgefüllt werden müssen. Um nun die Hauptaufgabe eines jeden Levels zu erfüllen, wie etwa einen Zug sicher durch ein Tal zu geleiten, bedient man sich der sogenannten Reality Machines. Setzt man nämlich eine der RM's mit dem passenden Schlüssel in Gang, verändert diese die Realität, sprich im Level verändern sich diverse Dinge (eine Steigung flacht ab, ein Berg

verschwindet...). Da die Umgebung alles andere als ebenerdig ist, hat man die Möglichkeit nach oben oder unten zu schauen, um eventuell höher/niedriger positionierte Gegner beschießen zu können. Dank Eidos dürfen wir uns sogar über deutsche Bildschirmtexte sowie eine deutsche Sprachausgabe freuen.

## Bomb-astici!

Blam! Machinehead ist ein grundsätzliches 3D-Shoot'em Up, bei dem einiges stimmt. Die technisch beinahe einwandfreien Welten lassen sich sehen, und die Endzeitstimmung wird mit Hilfe der Zwischensequenzen eindrucksvoll vermittelt. Die komplett deutsche Aufmachung scheint das Ganze abzurunden, doch anderes stimmt dann eben doch nicht. Die Steuerung ist zwar recht komplex, dafür aber auch verflucht gewöhnungsbedürftig. In den späteren Levels wird Blam! extrem hektisch und damit teilweise etwas zu unübersichtlich. Der Versuch, mit dem Radar die Tatsache zu vertuschen, daß es nur eine Perspektive gibt, schlug auch fehl, da der Scanner nur Gegner anzeigt, die ohnehin vor einem sind. Liebhabern des Genres ist Blam! Machinehead dennoch wärmstens zu empfehlen.



**7** von 10

System: ..... Saturn  
Genre: ..... 3D-Shoot'em Up  
Spieler: ..... 1  
Level: ..... 17  
Besonderheiten: ..... Paßwort,  
..... dt. Sprachausgabe, dt. Texte

Hersteller: ..... Eidos  
Entwickler: ..... Core Design  
Testmuster: ..... Eidos  
Veröffentlichung: ..... Erhältlich  
Ca. Preis: ..... 109,- DM

Grafik ..... 8  
Sound ..... 7  
Gameplay ..... 7



# Daytona USA Circuit Edition

Das Original  
Daytona



Das Driften ist nur mit den wenigsten Kutschen wirklich zu kontrollieren



Eine Achterbahn schmückt den National Park Speedway



Der Zwei-Spieler-Modus wurde grafisch enorm abgespeckt

Rechtzeitig zum Release des Saturn im Juli des letzten Jahres erschien auch Daytona USA für das 32-Bit-Flaggschiff von Sega. Die spielerische Klasse stand bei dieser Automatenkonvertierung deutlich vor der Güte der grafischen Darstellung.

Dies verspricht Sega nun mit

einer komplett überarbeiteten Version zu ändern. Zwei neue Strecken und eine Vielzahl an neuen Wagen sind die auffälligsten Features. Der National Park Speedway ist ein reinrassiger Hochgeschwindigkeitskurs, die Desert City-Strecke dagegen ein einziges Kurvengeschlängel. Die zunächst acht Wagen unterscheiden sich in Grip, Beschleunigung und Top Speed. Gesteuert werden die Boliden aus einer von vier Perspektiven, entweder mit dem Standardpad oder dem Arcade Racer-Lenkrad. Gewinnt Ihr alle Strecken auf einem Schwierigkeitsgrad, erhaltet Ihr den Originalwagen des Coin-op (überragende Werte) sowie das vom ersten Teil bekannte Pferd. Rekordergebnisse speichert die 32-Bit-Konsole automatisch.

## Rück- statt Fortschritt

Auch die eingeschworensten Saturn-Fans müssen einsehen: die Circuit Edition von Daytona wird den hochgesteckten Erwartungen nicht im mindesten gerecht. Trotz Zwei-Spieler-Modus und verbesserter Grafik bleibt das Sequel unterm Strich sogar deutlich hinter dem Original zurück. Knackpunkt ist die schwammige Steuerung, die einem ständig das



Nach einem Unfall ist das Auto heftig demoliert

Gefühl vermittelt, man „rette“ sich mehr über die Kurse, als daß man fährt. Das Driftverhalten ist mit den meisten Kutschen völlig chaotisch, nur die Wagen mit hohen Gripwerten bieten eine akzeptable Kontrolle. Gerade weniger versierte Steuerkünstler werden große Probleme haben, auch nur einigermaßen die Ideallinie zu halten. Dieses Manko scheint man bei Sega während der Testphase erkannt zu haben, denn der Schwierigkeitsgrad ist entsprechend ausgerichtet. Die Gegner verhalten sich nicht sonderlich fordernd, selbst auf Hard und mit zahlreichen Fahrfehlern sind vordere Plazierungen eher die Regel. Ich muß ehrlich zugeben: die Enttäuschung über Daytona USA Circuit Edition innerhalb unserer Redaktion ist riesengroß.

Erwartet hatten wir das Gameplay von Daytona und die Grafik von Sega Rally. Herausgekommen ist ein unausgegorenes Stück Software, das sich vom ersten Teil klar ausbremsen lassen muß und von Sega Rally nur träumen kann, - so wie wir.

Für die erste Umsetzung des Originals konnte sich Sega Sports entwickeln. Das AM2 verantwortlich. Erstlich war die Konvertierung zwar nicht unbedingt optimal, in spielerischer Hinsicht aber besser. Obwohl mit dem Standardpad wie auch mit dem Arcade Racer erreichen der fast fast Spielcharakter. Einziges was unser Urteil war: Wenn Sega USA, dann ist das Original!



Den Originalwagen muß man sich erst erfahren



Das Pferd ist schon vom ersten Teil bekannt

System: ..... Saturn  
Genre: ..... Rennspiel  
Spieler: ..... 1-2  
Level: ..... 5 Strecken  
Besonderheiten: .. Backup-Booster,  
..... Arcade Racer

Hersteller: ..... Sega  
Entwickler: ..... Sega Sports  
Testmuster: ..... Sega

Veröffentlichung: ..... November  
Ca. Preis: ..... 99,- DM

7 von 10

Grafik ..... 8  
Sound ..... 7  
Gameplay ..... 6



# Mr. Bones

Irgendwie war er anders als die anderen. Und dennoch lief er inmitten einer riesigen Schar von Untoten, ohne ein Ziel erkennen zu können, durch die vom Vollmond erhellte Nacht. Die feindseligen Blicke der anderen Skelette häuften sich, und es kam der Zeitpunkt, an dem er nur noch seine knöchernen Beine in die Hand nehmen konnte. Er, nennen wir ihn Mr. Bones, ist der Held der Geschichte. Eigentlich war er ja schon tot, doch seine „Kollegen“ verhielten sich auf seltsame Weise noch lebloser. Sie sollten von einem finsternen Vampir mit blutroten Augen dazu mißbraucht werden, ewige Finsternis über die Welt zu bringen. Mr. Bones hatte eine leuchtende blaue Augenfarbe, und das war es, was ihn von den übrigen unterschied. Diese marschierten willenlos mit rot funkelnden Augen durch die Dunkelheit. Die Hintergrundstory könnte man auch als Parabel über das Business deuten: die Farbe blau steht für das Gute, die Farbe rot für das Böse. Der eine Farbton findet sich im Firmenlogo von Sega, der andere in dem von Nintendo...

Mr. Bones wurde von den Programmierern als Genremix konzipiert. Nahezu in jedem Level sieht man sich mit einem neuen Spielablauf konfrontiert. Der Hauptdarsteller bewältigt in seiner 22 Stages umfassenden Rettungsaktion Jump'n Run-Passagen, 3D-Abschnitte, ein E-Gitarren- und ein Drum-Solo. Anspielungen auf Klassiker wie Breakout und Asteroids wurden ebenfalls mit untergebracht. Zwischendurch erfreuen qualitativ hochwertige Rendersequenzen, die den Fortgang der Geschichte näher erläutern, das Auge des Betrachters.

O-Ton Gunter: „Run for your life!“



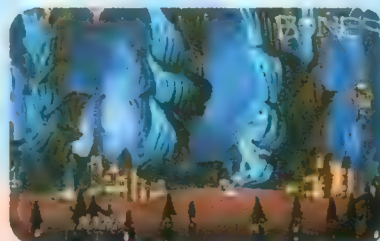
Dies ist der schon jetzt legendär haßmässige zweite Level



Beim Guitar Solo wird jeder zum E-Gitarren-Profi



Auch ohne Beine bezwingt das sympathische Skelett seine Gegner



„Mr. Bones, it takes me away!!!“

## Funny Bones

Das erste Saturn-Spiel auf zwei CDs enthält die witzigste Runde aller Zeiten. In „Funny Bones“ muß man sein Talent als Standup-Comedian unter Beweis stellen. Die einzelnen Buttons wurden mit Satzteilen belegt, die in der richtigen Reihenfolge erzählt werden müssen, um das untote Publikum zu be-Geist-ern. Man kann Mr. Bones einiges vorwerfen, Innovationslosigkeit gehört auf keinen Fall dazu. Das ganze Drumherum haben die Angel Studios fantastisch in Szene gesetzt, ein Oscar in Cinematography wäre fällig. Leider, leider weist die Spielbarkeit Mängel auf, die nicht zu verschmerzen sind. Was man sich gedacht hat, als man das zweite Stage designte, ist mir schlicht ein Rätsel. Das „Mausoleum“ geriet grafisch und spielerisch derart schwach, daß sich echte Haßgefühle in der Magengegend aufstauen, die einen am liebsten dazu veranlassen würden, das Spiel samt Saturn aus dem Fenster zu schmeißen. Eine Frechheit, besonders wenn man bedenkt, gerade einen Hunderter dafür beim Händler berappt zu haben. Jemand, der diesen Level beim Probespielen erwischt, läßt das Programm garantiert im Regal verschimmeln, und das haben die mit Ideen vollgestopften, folgenden 20 Runden nicht verdient. Wenn Zono etwas mehr Feinschliff beim Aufbau im allgemeinen hätte walten lassen, Mr. Bones wäre eine 9 oder gar eine 10 wert, so bleibt selbst eine 8 nicht in Reichweite.



# 7 von 10

Grafik .....7  
Sound .....8  
Gameplay .....6

System: .....	Saturn	Hersteller: .....	Sega
Genre: .....	Multigenre	Entwickler: Zono Inc / Angel Studios	
Spieler: .....	1	Testmuster: .....	Sega
Level: .....	22		
Besonderheiten: .....	Backup-Booster, 2 CDs	Veröffentlichung: .....	November
		Ca. Preis: .....	99.- DM



# World Series Baseball 2



Die Abschlagsdarstellung läßt keine hohen und tiefen Würfe zu

Fred McGriff, genannt „Crime Dog“, Clean-up Hitter der Atlanta Braves, zielt die Packung von Segas neuem Sportspiel. Er und seine keulenschwingenden Stammesbrüder konnten letztes Jahr die World Series nach Georgia holen.

Der Vorgänger, der schon seit Erscheinen des Saturns erhältlich ist, wurde stark verbessert. Vor allem im grafischen Bereich weiß WS-Baseball 2 zu verblüffen. Egal ob Homerun Derby, All-Star Game, Exhibition Game, Saison oder Playoffs, das Augenmerk fällt sofort auf die wirklich sehr gut gelungenen Stadien. Und von denen gibt es immerhin 28 Stück, die ihren Vorbildern fast auf das Pixel genau gleichen. Zusätzlich zu den originalen Spielernamen der höchsten amerikanischen Liga, zu denen die Statistik von 1995 in einer speziellen Datenbank natürlich wie die Butter zum Brot gehört, erwarb Sega auch die Lizenz für die Teamnamen. Auf dem Feld kann man mittels Optionsmenü entscheiden, ob man die verteidigenden Spieler selbst übernimmt oder dem Computer überläßt. Das Spielgeschehen an der Platte wird von schräg oben dargestellt, was die dritte Dimension (sprich Pitch zu hoch oder zu tief) völlig aus dem Spiel nimmt.

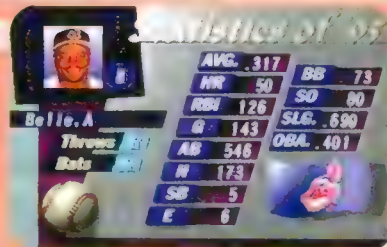
## Kein Hall of Fame Kandidat

Um es gleich vorwegzunehmen: auf dem Mega-Drive war die World Series-Reihe besser als auf dem Nachfolgegerät. Störend wirkt vor allen Dingen die Tatsache, daß das im Baseball Schwierigste, nämlich den Ball millimetergenau auf die Keule zu bekom-

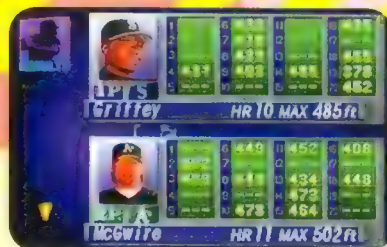
men, auf einen simplen Tastendruck mit einem Schuß Glück reduziert wurde. Besonders deutlich wird dies im Homerun Derby, wo der Spieler zehnmal hintereinander mit dem gleichen Timing schlagen kann und zehn völlig verschiedene Resultate erzielt. Das simple „Der Ball ist über der Platte also schwing ich mal“-Spielprinzip kommt aber hauptsächlich Anfängern sehr entgegen. Das Gameplay hat einige Schwächen, ist aber durchaus o.k., wohingegen sich bei der Kameraführung grobe Fehler eingeschlichen haben. Wird der Ball zum Werfer zurückgeschlagen, zoomt die Kamera nicht selten über ihn hinweg, und der Betrachter findet sich im Center-Field wieder. Trotzdem kann man WS Baseball denjenigen empfehlen, die das Spiel um Schläger und Bases noch nicht so gut beherrschen. Fans der Sportart sind aber auf Sonys Konsole mit Hardball 5 und Bottom of the 9th besser versorgt.



Ryan Kleskos Homerun im Replay



1995 stellte Albert Belle von den Indians bemerkenswerte Rekorde auf



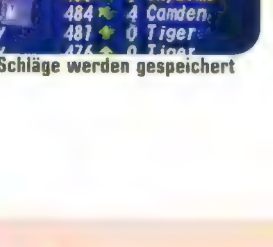
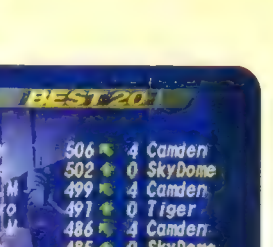
Nach dem Home-Run Derby erfolgt die Ergebnisdarstellung



Die weitesten Schläge werden gespeichert

## Einstiegshilfe

Das einfache Möglichkeit, neuer in Sporting Position zu steigen ist das Basestealing. Geht ein Spieler von 1. Base aus und läuft, verhält sich der Werfer konzentriert. Der Catcher hat keine Chance, nach zu kommen.



System: ..... Saturn  
Genre: ..... Sportspiel  
Spieler: ..... 1-4  
Level: ..... entfällt  
Besonderheiten: ..... Backup-Booster,

Hersteller: ..... Sega  
Entwickler: ..... Sega  
Testmuster: ..... Theo Kranz Games  
Tel.: 0931 / 571601  
Veröffentlichung: ..... Erhältlich  
Ca. Preis: ..... 99,- DM

6 von 10

Grafik ..... 7  
Sound ..... 5  
Gameplay ..... 6





**ACCLAIM**

3 x Alieneier (limitiert auf 500 Stück) inkl. Überraschung (PSX)



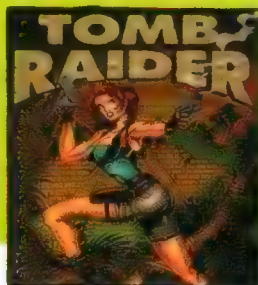
**BMG**  
Interactive

5x Blazing Dragon (SAT/PSX) • 5x Legacy of Kain (SAT/PSX)  
5x Pandemonium (PSX) • 5x Slam'n Jam (SAT/PSX)



**DATAFLASH**

4x Game Buster  
(SAT/PSX)



**EIDOS**

5x **BLAM!**-Vinyl  
1x Lederjacke  
TombRaider

# MITMACHEN und GEWINNEN

**CODEMASTERS**

5x Pete Sampras (PSX)  
5x MicroMachines Military (MD)



**ELECTRONIC ARTS**

5x Space Hulk (SAT) • 5x Andretti Racing (PSX) •  
5x NHL 97 (PSX) (alle incl. EA-Shirt)

**LAGUNA**

5x Tunnel B1 (SAT/PSX) • 5x Cheesy (SAT/PSX)  
5x Nascar (SAT/PSX) • 5x X2 (SAT/PSX)



**MICROPROSE**

5x Top Gun (PSX) • 5x Gunship (PSX)



**KONAMI**

5x Starfighter 3000 (SAT) •  
5x Track & Field (PSX)









**Du bist:**

- ☐ männlich ☐ weiblich  
☐ Schüler ☐ Student/in  
☐ Angestellt ☐ Selbstständig

**Alter:**

- ☐ bis 15 Jahre ☐ 16-20 Jahre  
☐ 21-25 Jahre ☐ älter als 25

**Verfügbares Geld pro Monat:**

- ☐ bis 500 Mark ☐ bis 1000 Mark  
☐ bis 2000 Mark ☐ bis 3000 Mark  
☐ bis 5000 Mark ☐ über 5000 Mark

**Lieblingsgenre:**

- ☐ Jump'n Run ☐ Adventure  
☐ Shoot'em Up ☐ Rennspiel  
☐ Strategie ☐ Beat'em Up  
☐ sonstige

**Haushalt:**

- ☐ Videorecorder ☐ Dolby Surround  
☐ Kabel-TV ☐ Sat-TV  
☐ PC -  
wenn ja dann, ☐ mit Internet ☐ mit CD-Rom

**Was sind Deine Hobbies?**

\_\_\_\_\_

**Welche Videospielsysteme besitzt Du selbst? Welche planst Du Dir in nächster Zeit zu kaufen?**

	besitze ich	kaufen will
PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3DO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3DO-M2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super NES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MegaDrive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?**

- ☐ Video-Games  
☐ Maniac  
☐ Mega Fun  
☐ Next Level  
☐ PlayStation Magazin  
☐ Total / Fun Vision  
☐ Sega-Magazin  
sonstige, nämlich \_\_\_\_\_

**Weshalb hast Du diese Ausgabe der FG gekauft?**

- ☐ Ich habe FG abonniert  
☐ Ich kaufe FG regelmäßig  
☐ Die Titelseite hat mich neugierig gemacht  
Wegen folgender Themen : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Anderer Grund:**

\_\_\_\_\_

**Welche Rubriken gefallen Dir in der FG besonders gut? (Note 1-6)**

- Editorial ☐ Leserbriefe ☐  
Backstage ☐ SoftwareNews ☐  
SpieleTests ☐ First Aid ☐  
Comic ☐ (1=sehr Gut 6=sehr Schlecht)

**Gibt es auch Themen die Du vermißt hast?**

- LifeStyle (CD, Techno, LaserDisk) ☐  
Kleinanzeigen ☐  
Arcade ☐  
andere, nämlich \_\_\_\_\_

**Wieviele Personen außer Dir lesen Dein Exemplar von FUN GENERATION noch?**

- Sammelst Du die Ausgaben?** ja ☐ nein ☐

**Welche Aussagen treffen auf die FUN GENERATION zu?**

(1=Trifft voll zu bis 5=Trifft überhaupt nicht zu)

- Die **FG** ist modern gestaltet ☐  
Die Titelseite der **FG** ist ansprechend und interessant ☐  
Die **FG** berichtet über das gesamte Themenspektrum rund um Videospiele ☐  
Die **FG** vermittelt Hintergrundwissen ☐  
Die **FG** zeigt aktuelle Trends auf ☐  
Auf die Informationen bzw. Tips & Tricks in der FG kann ich mich verlassen ☐  
**FG** bietet fundierte Entscheidungshilfen ☐  
Die Tests und Kommentare über die Produkte sind objektiv ☐  
Die Bewertungen treffen, soweit ich die Spiele kenne, voll zu ☐  
Die Beiträge sind kritisch ☐  
Die Redaktion ist kompetent und kennt sich am Markt aus ☐  
Die Beiträge sind verständlich geschrieben und gegliedert ☐  
Die Anzeigen in der **FG** haben mich schon oft auf interessante Angebote o. Produkte aufmerksam gemacht ☐  
Aufgrund einer Anzeige in der **FG** habe ich ein Produkt gekauft ☐

- ☐ **Ja, ich möchte auch weiterhin mit Euch in Kontakt bleiben und interessante Aktionen kennenlernen. Ich bin damit einverstanden, daß Ihr bis auf Widerruf meine Daten in Eurem Computer speichert und sie gegebenenfalls für Informations- und Werbeaktionen einsetzt.**

- ☐ **Nein, will ich nicht!**

\_\_\_\_\_  
Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
Straße

\_\_\_\_\_  
PLZ, Wohnort

\_\_\_\_\_  
Datum, Unterschrift



# DIE NEUE FUN GENERATION

ab 18.12.1996 am Kiosk!

<http://194.122.115.129>

# CELEBRATION



Ubi Soft

# STREET RACER

## PRÜGELEI AUF HEISSEN REIFEN!



- ✦ Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen:  
**Playstation, Saturn, Game Boy, PC**
- ✦ Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
- ✦ Versteckte Strecken und Gegner
- ✦ Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
- ✦ Apokalyptische 3D-Umgebung
- ✦ Jede Menge Optionen und Perspektiven



PC-Vertrieb  
Guillemot International  
Tel. 02 11 33 80 00



Konsolen-Vertrieb  
Konami  
Tel. 069-95 08 12 22





## Beyond The Beyond

PlayStation/US-Version  
Versteckter Charakter

RPG-Freunde werden vielleicht Spaß daran haben, Percy in BTB aufzustöbern: am Ende einer Höhle, die nach Quamadar führt, schickt Ramue den schwarzen Ritter hinter Euch her. Dies ist Percy, der von der Maske kontrolliert wird. Im Kampf könnt Ihr ihn töten, oder Ihr versucht, zehn bis fünfzehn Runden zu überleben. Dann wird er wegrennen, die Maske zerbricht, und Percy wird von nun an Eurer Party angehören.



## wipEout 2097

PlayStation/PAL-Version  
Diverses

Um einige Tiere wie Schnecke, Hai, Hummel oder Schwein als Schiff anwählen zu können, müßt Ihr während des Ladevorgangs L1, R2, Start und Select gedrückt halten.

Die folgenden Cheats müssen alle, während Ihr L1, R1 und Select gedrückt haltet, im Auswahlmenü eingegeben werden:

**Piranha-Schiff:** 4x X, Kreis, Dreieck, Quadrat

**Phantom Class:** 3x Dreieck, 3x Kreis

**Track Cheat:** Quadrat, Kreis, Dreieck, Kreis, Quadrat



## Tekken 2

PlayStation/PAL-Version  
Mini-Cheat

Wenn Ihr alle Secret-Characters besitzt, drückt Ihr, während Ihr einen Kämpfer auswählt, Oben und Select. Haltet die Tasten bis zum Kampfbeginn gedrückt, dann solltet Ihr ein „Punch“-Geräusch hören. Euer Kämpfer hat nun einen großen Kopf, außerdem könnt Ihr Uppercuts ausführen, die den Gegner in die Wolken jagen.



## Time Commando

PlayStation/PAL-Version  
Paßwörter

Level 2	Rom	.VVCLVIDW
Level 3	Japan	.FZUDXVMS
Level 4	Mittelalter	.RNUDQNCT
Level 5	Azteken	.GOFAYBMX
Level 6	Wilder Westen	.MTDZBMD
Level 7	Weltkrieg	.UDDRJFLD
Level 8	Zukunft	.BKQVAGJ
Level 9	Virus	.HQSXRKI
Geheimlevel		.COMMANDO

Thomas Wunsch, Burgdorf

## Madden 97

PlayStation/PAL-Version  
Neue Teams

Drückt während der Teamauswahl L1+L2. Nun startet ein lustiges Team-Select mit einigen neuen All-Star-Teams.

Diese Cheats müßt Ihr eingeben, wenn Ihr ein Spiel pausiert habt und L1, R1 und Select gedrückt haltet:

**Mini Gun:** Quadrat, Kreis, X, Quadrat, Kreis, X, Dreieck

**Unendlich Energie:** Dreieck, X, Quadrat, Kreis, Dreieck, X, Quadrat, Kreis

**Unendlich Waffen:** 2x X, 2x Quadrat, 2x Kreis, Dreieck

**Unendlich Zeit:** Dreieck, Quadrat, Kreis, X, Dreieck, Quadrat, Kreis, X

Einen Turbo-Start legt Ihr hin, wenn Ihr genau dann beschleunigt, wenn das orange Licht aufleuchtet bzw. der Sprecher „One“ sagt (funktioniert bei wipEout 1+2).

## Nights

Saturn/PAL-Version  
Debug-Mode

Wenn Sonic Team erscheint, drückt Ihr A, B, Rechts, A, C, A, Unten, A, B, Rechts, A. Wenn das Titelbild erscheint, drückt Ihr Oben, Unten, Links, Rechts, A+Start.

Wählt irgendeinen von Elliots Träumen an und drückt X, Y, Z, Y, X, Start. Beginnt irgendeinen Traum, pausiert das Spiel und drückt Rechts, A, Links, Links, Y, Start. Zuletzt müßt Ihr noch 50 Orbs sammeln und springen (Start drücken, während Ihr fliegt!). Endlich erscheint das Debug-Menü.

PC-Besitzer können ein paar Bonus-Bilder im Ordner „Extras“ anschauen.

**Die Cheat Hotline**  
**Dienstags von 18-20 Uhr**  
**0931 / 4043716**





## Worms

PlayStation/PAL-Version  
Mehr Waffen

Drückt im Weapons Menü achtmal nacheinander sehr schnell Quadrat und X gleichzeitig. Im Spiel habt Ihr unendlich Banana Bombs, Schafe und Mini-Guns. Das Ninja-Rope kann man nun mit der Steuerkreuz-Taste verbiegen und bspw. um Klippen herum steuern.

## Virtua Cop 1

Saturn/PAL-Version  
Waffenauswahl

Während das Sega-Logo erscheint, haltet Ihr auf dem Joypad C gedrückt und gebt dann folgenden Code ein:

Oben, Unten, Links, Rechts. Auf dem Titel-Bildschirm haltet Ihr wieder C gedrückt und tippt dann: Unten, Oben, Rechts, Links, Oben, Oben, Links, Rechts. Geht nun ins Options Plus-Menü und stellt GUN SELECT auf „On“. Startet ein Spiel, drückt auf Pause und ladet die Knarre nach. Nun könnt Ihr unter sieben verschiedenen Waffen wählen.

Im Stageauswahl-Screen müßt Ihr Schießen, Nachladen, 3x Schießen, 2x Nachladen, Schießen. Nun könnt Ihr im Mirror Mode spielen.

Während des Sega-Logos haltet Ihr C gedrückt und drückt Oben, Unten, Links, Rechts. Nun könnt Ihr im Ranking Mode spielen.



## Wave Race

Nintendo 64/Jap.-Version  
Ritt auf den Delphin

Dies ist ein einfacher aber auch enorm schwieriger Cheat für Nintendos Wellenspaß. Führt einfach wirklich jedes Kunststück auf jeder Strecke beim Kunstfahren aus und fahrt durch jeden Ring. Wenn Ihr es schafft, hört Ihr einen Delphin-Schrei. Haltet nun in der Fahrerauswahl den Steuerknüppel nach unten gedrückt.

# Cyber Space 32 BIT



### SV 1100 PS PROPAD

Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 69,95\*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der

Art.-Nr. SV 1102  
DM 49,95\*



### SV 1107 PS PROGRAM PAD

Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.

DM 69,95\*



### SV 461 ECLIPSE PAD

Super-Joyypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 49,95\*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der  
Art.-Nr. SV 460  
DM 39,95\*



### SV 1101 ARCADE

Joypad-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.

DM 99,95\*

verbindliche Preisempfehlung

## Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Wiertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega

SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo

Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG  
Bahnhof Nord · Postfach 25  
CH-9475 Sevelen  
Tel. 081/750 10 00 · Fax 081/750 10 08

Österreich: ABC SPIELSPASS  
Großhandels-GmbH  
Vorarlberger Wirtschaftspark  
A-68400 Götzis/Österreich  
Tel. 0 55 23/56 510 · Fax 0 55 23/64 794

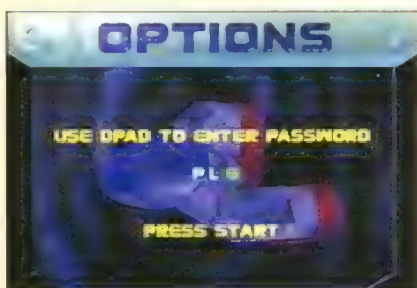


## Tobal No.1

PlayStation/NTSC-Version

Alternative Kleidung und bewegliche Kamera

Haltet das Steuerkreuz nach oben gedrückt, wenn Ihr einen Kämpfer auswählt. Nun könnt Ihr die Kleidung verändern.  
Haltet L1&L2 gedrückt, um eine bewegliche Kamera zu haben.



## Viewpoint

PlayStation/PAL-Version

Paßwörter

Level 1-1: .....cgg  
Level 1-2: .....c1l  
Level 1-3: .....crr  
Level 2-1: .....fgd  
Level 2-2: .....flj  
Level 2-3: .....frn  
Level 3-1: .....hgd  
Level 3-2: .....hlg  
Level 3-3: .....hrl  
Level 4-1: .....kkg  
Level 4-2: .....kld  
Level 4-3: .....krij  
Level 5-1: .....mgj  
Level 5-2: .....mld  
Level 5-3: .....ghg  
Level 6-1: .....pgl  
Level 6-2: .....plg  
Level 6-3: .....prd

## DIE HARD

## LEVEL 2 „RECEPTION“

ZN1!6HTWZJ!HF  
GK5N5W7CX7JZR  
V!CYHPZRV!CXH  
KZRVI!CYHPZRVJ

## LEVEL 3 „CONSTRUCTION“

T41X 3 4TD1DP  
5B9W974MM6DT7  
4XMLG9T74XMMG  
FT74XMLG9T74J

## LEVEL 4 „OFFICE“

Q 1WSX3WQK!CD  
!6FSS!M1FFPQ2  
SC1D5JQ2SC1F5  
NQ2SC1D5JQ2S

## LEVEL 5 „MAINTENANCE 1“

Y41!ZDT3YJMZZ  
Y!BPPYY6MW7DY7  
NZMVH9Y7NZMWH  
FY7NZMVH9Y7NJ

## LEVEL 6 „COMPUTERS 1“

F8279HY3FLM6X  
15K1!TGNWWHF9  
P6NVMBF9P6NWM  
GF9P6NVMBF9P

## LEVEL 7 „EXECUTIVE 1“

74225VHK7WVMM  
H7GRVLC1H1X74  
XMLG9T74XMLH9  
Y74XMLG9T74XJ

## LEVEL 8 „CONSTRUCTION 2“

TN1ZN9JCSJ XL  
7X5R9N4WL68TR  
6XWMGFTR6XWLG  
9TR6XWMGFTR6J

## LEVEL 9 „OFFICE 2“

H425H75XGGVRV  
BXK479!L!3XH5  
XRLZCTH5XRL!C  
YH5XRLZCTH5XJ

## LEVEL 10 „BALLROOM“

3D231ZZ!23CK!  
8BS QV9Q7JZ3D  
FKQ6SW3DFKQ7S  
!3DFKQ6SW3DFJ

## LEVEL 11 „MAINTENANCE 2“

W82GN88TVSCFX  
WCM79Q5PRZ!WC  
FFPQQVWCCFFPRQ  
ZWCCFFPQQVWCF

## LEVEL 12 „OFFICE 3“

942RCHX88Z14N  
RL3WL4XLM2D95  
4NLLB9954NLMB  
F954NLLB9954J

## LEVEL 13 „CONSTRUCTION 3“

TJ2HGH DSD1DP  
Z VN45NTLG9TM  
6DTM6DTM6DTL6  
8TM6DTM6DTM6

## LEVEL 14 „VAULT“

DX22HW5SGZPQ7  
Z5NGQZGSM2DY  
MQGTW7DYMQGSW  
3DYMQGTW7DYMJ

## LEVEL 15 „COMPUTERS 2“

BX21PND98VGP  
4ZB1QDYGNLLBY  
CPGPVRBYCPGNV  
MBYCPGPVRBYCJ

## LEVEL 16 „EXECUTIVE 2“

XJ2BXT9SZXPG5  
DJ6S Z69SH1XM  
LG9T74XMLG9S7  
XMLG9T74XML

## LEVEL 17 „OFFICE 4“

RS2GX9C5P9SCJ  
S3X65LMYGYWRV  
!CYHPZRV!CYGP  
VRV!CYHPZRV!

## LEVEL 18 „MAINTENANCE 3“

FS237Z5NHGKQR  
871JV7ZXVWCFT  
R6XWMGFTR6XVM  
BFTR6XWMGFTR

## LAST LEVEL 19

## „COMPUTERS 3“

B42 RJ498VGPC  
7S8DVXY2P2NB5  
8P2NBK858P2PB  
PB58P2NBK858J

## DIE HARDER

## „NEW WING“ LEVEL 2

14 JJ2JB144JL  
289144JB F1  
4JLKT3GS9 L38  
F144JL289144J

## „TUNNEL“ LEVEL 3

SS XHKGSSW3DF  
KQ6SW3F!QQ1SM  
3DDQRNCCVDFJQ  
2SW3DFKQ6SW3

## „RUNWAY“ LEVEL 4

F416QVMBF5NQL  
VC9F5NNSLCHF9  
NQMLW6TDPLWC  
FF5NQLVC9F5NJ

## „PLANE INTERIOR“ LEVEL 5

N V38Y3N2JB1  
85 N2J955Y1NL  
JB 1L4Q7TV195  
4N2JB185 N2J

## „CHURCH“ LEVEL

8N N8KL68P2NB  
K858P2RQ!L581  
2NB698681NBJB  
18P2NBK858P2J

## „SNOWMOBILE CHASE“

## LEVEL 7

8D142J2 8F1N6  
JV38F1JJ3B 8P  
1N7BGCBSV46KV  
78F1N6JV38F1J

## „PLANE INTERCEPT“

## LAST LEVEL 8

N 1B58Y3N2JB1  
85 N2JHHXP2NZ  
JB 76LXXNV195  
4N2JB185 N2J

Die Chest Hotline  
Dienstags von 18-20 Uhr  
0931 / 4043716



# DIE HARD WITH A VENGEANCE

## „CENTRAL PARK 1“

XJ1GFT!7XMLG9  
T74XMLD3K72X!  
LG82RC8VMZKSH  
HXWQZWM7GVHSJ

## „CHINATOWN 1“

T81XMLG9TC5DP  
LQBTC5G!VQDT7  
5DN965F24Y7Q2  
7TW1X6CK5JV6J

## „DOWNTOWN 1“

ZS1!CYHPZWWHF  
YRQZWWF7PRJZR  
WHD67TBLVY7QR  
TZ3!!!BK! 2BJ

## „CENTRAL PARK 2“

KS28P3DFKV78Y  
3NGKV7BRCN8KQ  
78XS415MBVCC4  
K63SGSJDFD2J

## „CHINATOWN 2“

Z41!5XRLZ7S!3  
XHKZ7SY9NHRZC  
S!27!ZBGT7LR  
J!7XHK!CVWFG

## „URBAN 2“

!81!MZHT!CYHP  
ZRV!CYF!QRX!7  
YHN57PC2XX9MH  
TZ3T!7VPFC4H

## „DOWNTOWN 2“

5422VBK854NLL  
B9954NJS29H58

NLMKT6KFP6VT1  
C48J2198NRN6J

## „AQUADUCT 1“

S82DFJG1SC1D5  
Q2SC1GHSQ4S7  
1D4CBFD2 SM 6  
7TW5XQ4QGC62

## „WHARF“

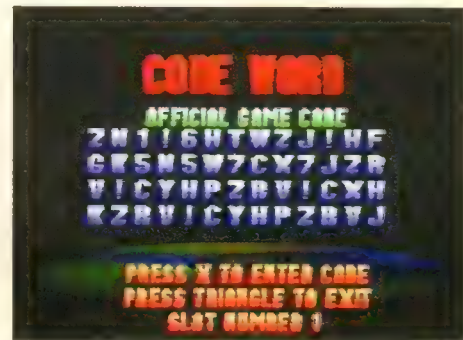
7N23LHKZ7NZMV  
H9Y7NZKJ79W7S  
ZMWN7LMY!6ST9  
T6 V38MH9T9RJ

## „AQUADUCT 2“

8J24 KV78K248  
K248K262T228Y  
249BLCXS3K66L  
3996NV535LHKJ

## „SIMON GRUBER“ (FINAL LEVEL)

9N24LMLG9P6NV  
MBF9P6QJWBQ9T  
6NW8V2YX72L82  
C89248C9MQZN



=<SPACE>

### Telefon:

(02622)83517

### Scart-Umschalter

Sind Sie das lästige umstöpseln leid?  
Dann haben wir die Lösung für Sie!!!  
Der RGB-taugliche Umschalter für Video-  
spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter 159,99 DM  
7-fach Umschalter 249,99 DM  
Audio Kabel 2,5m 7,99 DM

### Umbau, Tuning

N64 RGB-Umbau+Hifi+ 99,99 DM

Booster(TOP Bildqualität)+

USA/Japan. Modulkompatibilität

Sony Umbau für Importspele 99,99 DM

Kein lästiger CD Tausch mehr!!

Saturn Umbau jp/engl/dt(50/60) 99,99 DM

SNES 50/60Hz+Port vergrößern 99,99 DM

SMD 50 60Hz. jp/engl.Umbau 75,75 DM

NeoGeo+ Cd Samurai "Schweiß" 99,99 DM

Neo Geo Jaguar 50 60 Hz Umbau 75,75 DM

Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



## WOLFsoft Anschlußkabel

Sony RGB !NEU! BESSER!! 49,99 DM

N64 S-VHS Kabel+Hifi 89,99 DM

Sega Saturn RGB Kabel+Hifi 49,99 DM

SNES RGB Kabel- Hifianschluß 39,99 DM

Neo Geo. CD RGB Stereo 49,99 DM

Mega Drive 1,2,32X RGB Stereo 45,99 DM

Jaguar RGB Kabel+Hifianschluß 39,99 DM

Hifi Adapter für RGB Kabel 39,99 DM

Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren

Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore,

Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99 DM

### Angebot des Monats:

3 Stck. Mega Drive Spiele 79,99 DM

NEU: Nintendo 64 USA lieferbar

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

HARDWARE  
SOFTWARE  
SERVICE  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP

### Sony Playstation:

	Grundgerät	385,00
Soviet Strike	Game Gun ( PSX + Sat.)	89,00
Tunnel B1	RGB Kabel	39,00
Wipe Out 2097	Memo Card 120 Block	69,00
Crash Bandicoot	Lenkrad + Pedale	139,00
Baphomets Fluch	Analog Stick	129,00
Pete Sampras Tennis	Game Buster	89,00
Blazing Dragons	PSX Bag incl. Memo Card u.	
Resident Evil (unzensiert)	Controller	89,00
Die Hard Trilogy	Lösungen f. versch. Spiele	ab 19,90
Formel 1	MAD CATZ + F 1	229,00
Destruction Derby 2	Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.	
Tekken 2	Lieferung per Post: 9,00 DM + 3,00 DM NN	
	Ab 300,00 DM versandkostenfrei	
	Annahmeverweigerung 20,00 DM Gebühr	

**GAMES**  
Gunter Zilch -Games

E-Mail:

GZ.GAMES@a.mailbox.de

Tel.: 09721/21623

### Sega Saturn:

	Manga / Anime Deutsch	
Grundgerät	Applesseed	39,95
Exhumed	Armitage III Vol. 2	39,95
Tomb Raider	Devil Hunter Yokho I	49,95
World Wide Soccer	Doomed Megalopolis Part I	49,95
Nights + Controller	Battle Angel Alita	39,95
weitere Titel lieferbar	Wind of Amnesia	34,95
	Ghost in the Shell (engl.)	39,95
	Bubblegum Crisis 3	49,95
	weitere Titel lieferbar	

### Nintendo 64:

Grundgerät + Spiel JP. od. US	call
Umbau RGB+ US	99,00
Mega Drive Titel ab 29,00 DM	
	Wir führen auch PC Software SNES Titel ab 49,00 DM

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721/16982  
Bauerngasse 101 - 97421 Schweinfurt

## LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NINTENDO 64:	Komplettlösungen / Marvel:
Destruction Derby 2 DT 99,90	Bug Tool 99,90	Grundgerät JP & US 99,90	Call Resident Evil, Tekken 2,
Wipe Out 2097 DT 99,90	Tomb Raider DT 99,90	Robotech US 169,90	Albert Odyssey, Mana 2,
Gensa Suikoden US 119,90	Nights JP & US ab 119,90	Mario Kart 64 199,90	Beyond The Beyond,
Kings Field 2 US 119,90	Virtuo Cop 2 ab 119,90	Star Wars JP 199,90	FF Real Bout, SF Zero 2,
Arc The Lad 2 JP 149,90	Dark Savior (Lendst.) 129,90	Waverace JP 199,90	KOF'95, usw.)
Dokyuzei 2 (Dez.) 149,90	Daytona Circuit (Nov.) 129,90	SUPER NINTENDO:	
Dragon Knight 4 149,90	Longraiser 3 JP 129,90	Y's 5 109,90	
Popolocrois JP 149,90	Lunar Silver Star 129,90	Front Mission 1 129,90	
Psychic Force JP 149,90	Master Of Monster JP 129,90	Lufia 2 US 149,90	
Rage Racer (06.12.) 149,90	Ogre Battle JP 129,90	Terranigma 149,90	
Star Gladiator JP 149,90	Riglord Saga 2 JP 129,90	MAGAZINE:	
Vandal Hearts RPG 149,90	Samurai Shodown ab 129,90	Gamefront DT 4,90	Irrtümer, Preisänderungen
Wild Arms (RPG) 149,90	Shining Holy Ark 129,90	Gamefront US 15,00	und Druckfehler
Soul Edge (Dez.) 149,90	Call Thunderforce JP 129,90		vorbehalten.
	Toshinden URA 129,90		Wir haften nicht für
			Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb \* Postfach 13 23 \* 71257 Weil Der Stadt  
Tel.: 07033-80237



# Alles über FORMEL 1

Andreas Binzenhöfer • Philipp Noack

## Competition

### Hallo, Formel 1-Freaks!

Aufgrund des unglaublichen Erfolges von Formel 1 (bereits jetzt 80.000 verkaufte Exemplare bzw. 200.000 Exemplare im Handel) haben wir uns nächtelang auf unseren Hosenboden gesetzt, und das stolze Ergebnis, jede Menge Tips und Tricks bzw. Hilfestellungen, findet Ihr auf den nächsten vier Seiten. Auch wenn wir den einen oder anderen negativen Punkt vorbringen, möchten wir an dieser Stelle nochmals betonen, daß die gesamte Redaktion geschlossen die Meinung vertritt, daß Formel 1 das derzeit beste Rennspiel auf dem 32-Bit-Markt ist und auch weiterhin bedenkenlos gekauft werden kann.

### Das Setup

Das optimale Setup wird im wesentlichen durch zwei Dinge bestimmt. Zum einen durch den Streckenverlauf, zum anderen aber auch durch den individuellen Fahrstil des Rennfahrers. Auf den nächsten Seiten haben wir für Euch auf jeder Strecke die passende Flügeleinstellung erarbeitet. Ihr solltet nun von diesem Setup ausgehen und es Eurem persönlichen Fahrstil anpassen. Prinzipiell gilt dabei Folgendes: Habt Ihr das Gefühl, in den Kurven noch nicht am Limit zu sein und auf den Geraden ruhig noch ein bißchen Top Speed vertragen zu können, fahrt Ihr etwas weniger Flügel (less downforce). Fliegt Ihr dagegen in den Kurven zu leicht ab und seid auf den Geraden ohnehin nicht allzu schnell, verpaßt Ihr Eurem Boliden einfach mehr Flügel (more downforce).

### Die Richtzeit

Auf den nächsten drei Seiten findet Ihr für jede Strecke eine Richtzeit. Diese Rundenzeiten sind keinesfalls unsere persönlichen Bestzeiten, sondern stellen eher eine Art Richtlinie dar. Wer von sich behaupten möchte, schnell über den Asphalt brettern zu können, sollte diese Zeiten mit ein wenig Übung knacken (im Qualifying, nicht im Rennen!). Wer auf wirklich schnelle Runden aus ist, kann sich an den Qualifying-Zeiten der Computergegner auf Hard im Grand Prix-Mode die Zähne ausbeißen.

### Replay

Wer sich seiner Linie nicht ganz sicher ist, startet mit dem Standardpad ein Rennen auf Hard und drückt gleich am Start Select. Jetzt könnt Ihr Schumi und Co. bei der Arbeit über die Schultern schauen.

### Namco-Pad

Wer stolzer Besitzer eines NeGcon ist und sich seine spektakulären Überholmanöver nochmal in aller Ruhe mit seiner Freundin anschauen möchte, hat leider verloren. Eine Fahrt mit dem Namco-Pad erzeugt nämlich eine derart große Menge an Steuerdaten, daß sie den Replay-

Mode gnadenlos zur Aufgabe zwingen.

Aus demselben Grund entstehen auch Probleme im Zwei-Spieler-Modus. Aufgrund der gewaltigen Datenmenge kann es hier passieren, daß die PlayStation extrem in die Knie geht, sprich das Bild heftig ruckelt, sobald gegnerische Fahrzeuge ins Blickfeld kommen.

### Abkürzen

Wie viele von Euch sicherlich schon herausgefunden haben, eignet sich Formel 1 wunderbar zum Abkürzen. Fahrt einfach mit Vollgas auf eine Schikane zu (z.B. Hockenheim), geht auf dem Gras kurz vom Gas und steigt, sobald Ihr wieder den Asphalt erreicht habt, voll aufs Gaspedal. So oder so ähnlich läßt es sich auf beinahe jeder Strecke prima abkürzen. Da unserer Meinung nach auf diese Weise der Spielspaß flöten geht, beziehen sich unsere Setups sowie unsere Richtzeiten auf eine realistische Fahrweise.

### Qualifying

Ein kleiner Schönheitsfehler im Qualifying: Die Zeit für die Pole Position steht nicht nur von Anfang an fest, sondern ist bei jedem Neustart dieselbe. Für Euch bedeutet das, wenn Ihr einmal die beste Zeit im Qualifying gefahren habt, könnt Ihr das Zeittraining abbrechen und Euch direkt ins Rennen begeben.

### Fahren wie auf Schienen

Die gegnerischen Wagen fahren permanent auf der schwarz angedeuteten Ideallinie, und zwar ohne Rücksicht auf Verluste. Da Ihr sie davon bedauerlicherweise nicht abbringen könnt, nicht einmal durch einen Frontalcrash mit über 300 Sachen, solltet Ihr Euch genauestens überlegen, wo und wann Ihr Eure Mitstreiter überholt.

### Blockieren

Ein kleiner Gag am Rande. Stellt Euch in einer extrem engen Kurve mitten auf die Ideallinie. Die Folge ist, daß sich sämtliche Boliden hinter Euch anstellen und keiner auch nur im Traum daran denkt Euch zu überholen.

### Boxenstopps

Mehreren Gerüchten zu Folge sparen sich die Gegner einfach die Boxenstopps. Einen Luxus, den wir uns leider nicht leisten können. Macht eigentlich nichts. Stellt den Benzinverbrauch aus. Für einen Reifenwechsel an die Box zu fahren, wäre nämlich ohnehin reine Zeitverschwendung. Die Reifen bauen erst ab sage und schreibe -430% so richtig ab.

### Die Frage zum Schluß:

Warum fahren die Computergegner eigentlich im Rennen schneller als im Qualifying?

## Redaktion FUN GENERATION

### Stichwort:

„Ich bin sauschnell“

Max-Planck-Straße 13

97204 Hückberg

Wir sind immer für Fahrer, die uns in die Redaktion eingeladen und dürfen gegen das Rennspielteam antreten. Neue Spiele anbieten und uns helfen, ein bisschen über das Thema zu schreiben. Ein Endeschritt ist der 6. Dezember 1996. Nikolaus. Der Rechtsweg ist auch immer offen.





## Aida

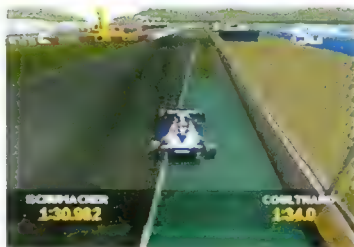
## Australien

## Buenos Aires

Strecke	Setup	Richtzeit
Aida	0	1:19:39

Strecke	Setup	Richtzeit
Australien	+2	1:20:37

Strecke	Setup	Richtzeit
Buenos Aires	0	1:30:07



## Canada

## Catalunya

## Frameout City

Strecke	Setup	Richtzeit
Canada	-1	1:35:35

Strecke	Setup	Richtzeit
Catalunya	-1	1:31:34

Strecke	Setup	Richtzeit
Frameout City	+2	1:20:46

## Cheats

Game: F1 96  
 Cheat: 1. 100% Speed  
 Cheat: 2. 100% Acceleration  
 Cheat: 3. 100% Braking  
 Cheat: 4. 100% Steering  
 Cheat: 5. 100% Traction  
 Cheat: 6. 100% Fuel  
 Cheat: 7. 100% Oil  
 Cheat: 8. 100% Water  
 Cheat: 9. 100% Air  
 Cheat: 10. 100% Light  
 Cheat: 11. 100% Sound  
 Cheat: 12. 100% Vision  
 Cheat: 13. 100% Hearing  
 Cheat: 14. 100% Smell  
 Cheat: 15. 100% Taste  
 Cheat: 16. 100% Touch  
 Cheat: 17. 100% Feel  
 Cheat: 18. 100% Think  
 Cheat: 19. 100% Dream  
 Cheat: 20. 100% Hope  
 Cheat: 21. 100% Love  
 Cheat: 22. 100% Fear  
 Cheat: 23. 100% Anger  
 Cheat: 24. 100% Sadness  
 Cheat: 25. 100% Surprise  
 Cheat: 26. 100% Disbelief  
 Cheat: 27. 100% Shock  
 Cheat: 28. 100% Horror  
 Cheat: 29. 100% Excitement  
 Cheat: 30. 100% Joy  
 Cheat: 31. 100% Happiness  
 Cheat: 32. 100% Contentment  
 Cheat: 33. 100% Satisfaction  
 Cheat: 34. 100% Peace  
 Cheat: 35. 100% Quiet  
 Cheat: 36. 100% Stillness  
 Cheat: 37. 100% Silence  
 Cheat: 38. 100% Solitude  
 Cheat: 39. 100% Loneliness  
 Cheat: 40. 100% Isolation  
 Cheat: 41. 100% Separation  
 Cheat: 42. 100% Loss  
 Cheat: 43. 100% Grief  
 Cheat: 44. 100% Pain  
 Cheat: 45. 100% Suffering  
 Cheat: 46. 100% Struggle  
 Cheat: 47. 100% Conflict  
 Cheat: 48. 100% War  
 Cheat: 49. 100% Battle  
 Cheat: 50. 100% Fight  
 Cheat: 51. 100% Fight  
 Cheat: 52. 100% Fight  
 Cheat: 53. 100% Fight  
 Cheat: 54. 100% Fight  
 Cheat: 55. 100% Fight  
 Cheat: 56. 100% Fight  
 Cheat: 57. 100% Fight  
 Cheat: 58. 100% Fight  
 Cheat: 59. 100% Fight  
 Cheat: 60. 100% Fight

## Buggy Mode:

Beats, Balls, Bricks, Bubbles, Buses, Cars, Cans, Coins, Crates, Eggs, Fish, Flowers, Fruit, Gold, Ice, Iron, Jewels, Keys, Lamps, Maps, Medals, Mirrors, Mugs, Nails, Paper, Pencils, Pens, Pots, Ropes, Sails, Seeds, Shells, Skis, Snow, Spoons, Stones, Straws, Suits, Tapes, Teas, Toys, Trucks, Umbrellas, Vases, Wires, Yarn, Zippers

## Bike Mode:

Bikes, Buses, Cars, Crates, Eggs, Fish, Flowers, Fruit, Gold, Ice, Iron, Jewels, Keys, Lamps, Maps, Medals, Mirrors, Mugs, Nails, Paper, Pencils, Pens, Pots, Ropes, Sails, Seeds, Shells, Skis, Snow, Spoons, Stones, Straws, Suits, Tapes, Teas, Toys, Trucks, Umbrellas, Vases, Wires, Yarn, Zippers

## Lava Mode:

Beats, Balls, Bricks, Bubbles, Buses, Cars, Cans, Coins, Crates, Eggs, Fish, Flowers, Fruit, Gold, Ice, Iron, Jewels, Keys, Lamps, Maps, Medals, Mirrors, Mugs, Nails, Paper, Pencils, Pens, Pots, Ropes, Sails, Seeds, Shells, Skis, Snow, Spoons, Stones, Straws, Suits, Tapes, Teas, Toys, Trucks, Umbrellas, Vases, Wires, Yarn, Zippers

## Mad Speaker:

Beats, Balls, Bricks, Bubbles, Buses, Cars, Cans, Coins, Crates, Eggs, Fish, Flowers, Fruit, Gold, Ice, Iron, Jewels, Keys, Lamps, Maps, Medals, Mirrors, Mugs, Nails, Paper, Pencils, Pens, Pots, Ropes, Sails, Seeds, Shells, Skis, Snow, Spoons, Stones, Straws, Suits, Tapes, Teas, Toys, Trucks, Umbrellas, Vases, Wires, Yarn, Zippers

## Bonus Track:

Beats, Balls, Bricks, Bubbles, Buses, Cars, Cans, Coins, Crates, Eggs, Fish, Flowers, Fruit, Gold, Ice, Iron, Jewels, Keys, Lamps, Maps, Medals, Mirrors, Mugs, Nails, Paper, Pencils, Pens, Pots, Ropes, Sails, Seeds, Shells, Skis, Snow, Spoons, Stones, Straws, Suits, Tapes, Teas, Toys, Trucks, Umbrellas, Vases, Wires, Yarn, Zippers

Beats, Balls, Bricks, Bubbles, Buses, Cars, Cans, Coins, Crates, Eggs, Fish, Flowers, Fruit, Gold, Ice, Iron, Jewels, Keys, Lamps, Maps, Medals, Mirrors, Mugs, Nails, Paper, Pencils, Pens, Pots, Ropes, Sails, Seeds, Shells, Skis, Snow, Spoons, Stones, Straws, Suits, Tapes, Teas, Toys, Trucks, Umbrellas, Vases, Wires, Yarn, Zippers

Legende: -2= überhaupt kein Flügel  
 -1= etwas weniger Flügel  
 0= mittlere Flügeleinstellung

+1= etwas mehr Flügel  
 +2= voller Abtrieb





## Hockenheim

Strecke	Setup	Richtzeit
Hockenheim	-2	1:55:254



## Imola

Strecke	Setup	Richtzeit
Imola	-1	1:35:321



## Interlagos

Strecke	Setup	Richtzeit
Interlagos	+1	1:24:128



## Japan

Strecke	Setup	Richtzeit
Japan	0	1:54:389



## Magny-Cours

Strecke	Setup	Richtzeit
Magny-Cours	-1	1:25:146



## Monaco

Strecke	Setup	Richtzeit
Monaco	+2	1:24:683

Legende: -2= überhaupt kein Flügel  
-1= etwas weniger Flügel  
0= mittlere Flügeleinstellung

+1= etwas mehr Flügel  
+2= voller Abtrieb





## Monza

## Nürburg- ring

## Portugal

Strecke	Setup	Richtzeit
Monza	-2	1:36:851

Strecke	Setup	Richtzeit
Nürburgring	+2	1:28:640

Strecke	Setup	Richtzeit
Portugal	0	1:26:931



## Silver- stone

## SPA

## Ungarn

Strecke	Setup	Richtzeit
Silverstone	0	1:39:728

Strecke	Setup	Richtzeit
Spa	-1	2:02:881

Strecke	Setup	Richtzeit
Ungarn	+2	1:18:863

Legende: -2= überhaupt kein Flügel  
-1= etwas weniger Flügel  
0= mittlere Flügeleinstellung

+1= etwas mehr Flügel  
+2= voller Abtrieb



## Lesercharts / Oktober

1. (2) Formel 1 (PS)
2. (1) Resident Evil (PS)
3. (10) Athlete Kings (SAT)
4. (3) Nights Into Dreams (SAT)
5. (7) Tekken 2 (PS)
6. (4) Alien Trilogy (PS/SAT)
7. (6) Sega Rally (SAT)
8. (-) Exhumed (SAT)
9. (-) Gunship (PS)
10. (-) Super Mario 64 (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 25. November 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Händlercharts / A.B. Games

1. Resident Evil (PS)
2. Formel 1 (PS)
3. Tekken 2 (PS)
4. Tomb Raider (PS/SAT)
5. wipEout 2097 (PS)
6. Exhumed (SAT)
7. Mario Andretti Racing (PS)
8. Return Fire (PS)
9. Sega Worldwide Soccer (SAT)
10. Die Hard Trilogy (PS/SAT)

## FUN GENERATION - CHARTS

1. Tomb Raider (PS/SAT)
2. Wave Race (N64)
3. Formel 1 (PS)
4. Virtua Cop 2 (SAT)
5. Crash Bandicoot (PS)
6. Street Racer Deluxe (SAT)
7. NHL Powerplay '96 (PS/SAT)
8. Destruction Derby 2 (PS)
9. Mr. Bones (SAT)
10. wipEout 2097 (PS)

## Die Gewinner aus

Fun Generation 11/96:

- Markus Berger - Langenfeld,
- Eckhard Schwarz - Brühl,
- Christian Wolf - Winterbach

## back issues



FG 12/95

FG 7/96

FG 1/96

FG 8/96

FG 3/96

FG 9/96

FG 5/96

FG 10/96

FG 6/96

FG 11/96

pro Heft 5,80 DM

+ Porto (3.- DM ab 3 Hefte 4.- DM - Ausland: 8.- DM ab 3 Hefte 12.- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:  
Fun Generation • „Back Issues“ • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg



VIRTUAL  
**i-glasses!**<sup>TM</sup>

**the first tv on  
your head!**

**special offer**

**998,-**

**Video**



**Laserdisk**



**PC/Mac**



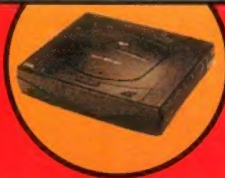
**DVD**



**Sony PlayStation**



**Sega Saturn**



**Nintendo 64**



**OPEN YOUR  
>> MIND!**

**Mit Virtual i-glasses sitzt Du nicht in  
der ersten Reihe - Du sitzt mittendrin!**

Wer Lust hat, Fun und Action haben will,  
aber nicht weiß, wo er es bekommt,  
ruft an! **Virtual Hotline:**

**06172 / 45 99 09**

>> Wir kennen den Händler in Deiner Nähe!





Die **Neuaufgabe** des Klassikers

## FIFA 97

Schafft es der Klassiker im **zweiten Anlauf** in die Champions League der 32-Bit-Fußballsimulationen?

Erste Hilfe-Kurs

## Die Cheat-Überraschung

Freut Euch auf die wichtigste Komplett-Lösung und die **umfangreichste** First Aid des Jahres

PS-Monster

## Porsche Challenge

Das FG-Racing Team vergleicht den **virtuellen Porsche** Boxster mit seinem realen Vorbild

Unterwegs in Japan

## E3 & Shoshinkai

Wir berichten **Live von den zwei** wichtigsten Videospiel-Messen in Tokio

Die Grünen kommen!

## Bug Too!

Müder Aufguß oder **konsequente Weiterentwicklung?**

# Impressum

## FUN GENERATION

CyPress Verlagsgesellschaft mbH  
Max-Planck-Straße 13  
97204 Höchberg  
Tel.: 0931 / 4043710  
Fax.: 0931 / 4043711  
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:  
Götz Schmiedehausen  
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:  
Stephan Girlich  
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:  
Kai Neugebauer  
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:  
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:  
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:  
Merkus Appel, Andreas  
Binzenhöfer, Michael Endres,  
Gunter Glos, Holger Gößmann,  
Stefan Hellert, Rabea Lehr,  
Bastian Lurz, Wolfgang Müller,  
Philipp Noack, Julian Ossent &  
Kerstin Tschech

Titel: Michael Endres & Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress  
Verlagsgesellschaft mbH:  
Wolfgang Hartmann  
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:  
Wolfgang Hartmann  
Tel.: 0931 / 4043712  
Fax.: 0931 / 4043711

Vertriebsleiter:  
Axel Herbschleb  
Tel.: [0931] 418-2198

ABO-Service:  
Frau Gehret  
Tel.: [0931] 418-2756

Nachdruck: © 1996 by CyPress Verlags-  
gesellschaft mbH, Nachdruck nur mit  
schriftlicher Genehmigung des Verlages  
erlaubt.

Verlag:  
CyPress  
Verlagsgesellschaft mbH  
Max-Planck-Straße 13  
97204 Höchberg

Anzeigenservice:  
Rolf Ganzer,  
Tel.: 0931 / 4043716  
E-Mail: ROLF@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenpreise: Anzeigenliste  
Nr. 2 vom 1.4.1996

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland [Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung]: Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel.: [0711] 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel.: [040] 2 37 11-0, Telex 2 162 401. **Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 62,40 [Inland], DM 79,20 [Ausland], Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart [BLZ 600 100 70] 211 717-707; Zahlung Einzelhefte: nur auf Postgirokonto Stuttgart [BLZ 600 100 70] 238 925-705. **Bankverbindungen:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG Dresdner Bank AG, Würzburg [BLZ 790 800 52] 314 889 000 Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg [BLZ 790 200 76] 2 506 173 Kreissparkasse, Würzburg [BLZ 790 501 30] 17 400 Postgirokonto Nürnberg [BLZ 760 100 85] 99 91-853 **Bezugsmöglichkeiten:** Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.  
**Lithos:** Cybion Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 [2] UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** wipEout 2097 Soundtrack, The chemical brothers - exit planet dust, Leftfield - Leftism, Type O Negative, Wave Race, Soviet Strike Wodka+Red Bull & Kart fahren [danke Ubi]

**Special Thank:** Alle die den Resident Evil-Cheat bekommen haben, Ubi Soft, Frontpage & Eidos

**Very Special Thank an:** Euch Leser!

Leser des Monats: Fabian Döhle



**VOGEL**  
Medien Gruppe

**FUN GENERATION**

**CyPress**

...ab 18.12.1996



# Theo Kranz Versand

Läden Juliuspromenade 11 & 68  
97070 Würzburg  
Laden Bahnhofstraße 28  
94032 Passau

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

<b>SEGA SATURN</b>	399,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND TIPS & TRICKS-BUCH	
<b>SEGA SATURN RALLY SET</b>	464,-
WIE OBEN, INKL. DEMO TOPSPIEL SEGA RALLY	
CONTROL PAD	44,-
3D-CONTROL PAD	64,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNGSK.	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN	69,-
PISTOLE MIT DAUERFEUER - FÜR VIRTUA COP 1&2	
<b>GAME BUSTER - ACTION REPLAY</b>	84,-
MEMORY CARD - ORIGINAL 4 MBIT	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
SIX-PLAYER-ADAPTER	59,-
ALIEN TRILOGY	84,-
AMOK (DEZ.)	89,-
AREA 51 (DEZ.)	94,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE	84,-
BEDLAM (NOV.)	94,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-
BUBBLE BOBBLE	79,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	84,-
CRUSADER NO REM. (MITTE DEZ.)	64,-
DAYTONA USA C. E. (MITTE NOV.)	94,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	89,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (MITTE DEZ.)	84,-
FIGHTING VIPERS	89,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-
HEKEN (NOV.)	84,-
JEWELS OF THE ORACLE (NOV.)	99,-
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	89,-
MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.)	84,-
MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-
MR. BONES	89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.)	79,-
NHL 97 (ENDE NOV.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD	129,-
PGA TOUR 97 (ENDE NOV.)	89,-
SEGA AGES (DEZ.)	89,-
SOVIET STRIKE (ANFANG FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (NOV.)	89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.)	89,-
THE NEED FOR SPEED	89,-
THREE DIRTY DWARVES	89,-
TILT (NOV.)	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TUNNEL B1 (NOV.)	89,-
VIRTUA COP 2 (NOV.)	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN (NOV.)	129,-

WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-
WWF IN YOUR HOUSE (NOV.)	79,-
X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-

## PLAYSTATION

<b>SONY PLAYSTATION</b>	389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD	54,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNGSK.	19,-
MADCATZ - LENKRAD	149,-
<b>GAME BUSTER - ACTION REPLAY</b>	89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	74,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
ANTENNENKABEL	44,-
A-TRAIN (ENDE NOV.)	99,-
ADVENTURES OF LOMAX (ENDE NOV.)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
AREA 51 (DEZ.)	94,-
AVYTON SENNA KART DUEL (NOV.)	99,-
BAPHOMET'S FLUCH (ENDE NOV.)	89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	99,-
BEDLAM (NOV.)	94,-
BLACK DAWN (NOV.)	94,-
BLAST CHAMBER (NOV.)	99,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-

BUBBLE BOBBLE 2	84,-
BURNING ROAD	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	84,-
CRASH BANDICOOT (ANFANG NOV.)	109,-
CHRO. OF THE SWORD (MITTE NOV.)	89,-
CRUSADER NO REM. (ENDE DEZ.)	69,-
DARKSTALKERS	89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	94,-
DEATHDROME (DEZ.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (ENDE NOV.)	99,-
DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV.)	89,-
PREDATOR GUN	69,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY	
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL (NOV.)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	84,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.)	99,-
EXHUMED (ANFANG NOV.)	89,-
FADE TO BLACK	84,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.)	84,-
FIRO & KLAWD (MITTE NOV.)	89,-
FLOATING RUNNER	99,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-
HEKEN (NOV.)	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS (NOV.)	89,-
ISS DELUXE (MITTE NOV.)	99,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	89,-
INTERN. MOTO X (ENDE NOV.)	84,-
IRON & BLOOD (NOV.)	79,-
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

### SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DARIUS 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
FIFA SOCCER 96	44,-
GHEIN WAR	69,-
HI-OCTANE	39,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA ACTION	69,-
NHL ALL-STAR HOCKEY	49,-
NIGHT WARRIORS (CAPCOM)	79,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	49,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	44,-
STARFIGHTER 3000	69,-
STREET FIGHTER ALPHA (CAPCOM)	69,-
STRIKER '96	59,-
THEME PARK	49,-

### VIRTUA RACING

VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	59,-

### SONY PLAYSTATION

AGILE WARRIOR F111	49,-
ALIEN TRILOGY	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CRITICOM	59,-
GALAXY FIGHT	69,-
HI-OCTANE	44,-
JUPITER STRIKE	49,-
KILLING ZONE	69,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
REVOLUTION X	54,-
SHOCKWAVE ASSAULT	49,-
SLAM'N JAM '96	74,-
STARFIGHTER 3000	79,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	69,-
WILL. ARCADE'S GREATEST HITS	59,-

MADDEN NFL 97	84,-
MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-
MOTOR TOON 2 (ANFANG NOV.)	89,-
MYST (ANFANG NOV.)	89,-
NAMCO MUS. VOL. 2 (MITTE NOV.)	89,-
NAMCO MUS. VOL. 3 (ANFANG DEZ.)	89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
NBA HANGTIME (NOV.)	94,-
NBA JAM EXTREME (NOV.)	89,-
NBA LIVE 97 (ANFANG DEZ.)	84,-
NHL 97 (ENDE NOV.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	84,-
ON-SIDE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM (NOV.)	89,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER (MITTE NOV.)	89,-
PO'ED	89,-
PM PRO WRESTLING (NOV.)	99,-
PRIME GOAL (ENDE NOV.)	89,-
PROJECT OVERKILL (NOV.)	99,-
RELOADED (DEZ.)	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000 (NOV.)	94,-
SMASH COURT TENNIS (ENDE DEZ.)	89,-
SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (NOV.)	89,-
STAR GLADIATOR (NOV.)	94,-
STEEL HARBINGER (NOV.)	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
STREET RACER (DEZ.)	99,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
SUPERSONIC RACERS	89,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
TILT (NOV.)	84,-
TIME COMMANDO	89,-
TOMB RAIDER (NOV.)	89,-
TUNNEL B1	89,-
VICTORY BOXING (NOV.)	84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
WING COMMANDER III HOTT	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WRECKING CREW (ANFANG NOV.)	99,-
WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-
X-COM 2 TFTD (MITTE NOV.)	99,-



## NINTENDO 64

<b>RECHTZEITIG VORBESTELLEN!</b>	
<b>NINTENDO 64 (ANFANG MÄRZ)</b>	399,-
DEUTSCHE VERSION, INKL. 3D-CONTROL STICK	
3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ)	59,-
ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ)	49,-
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ)	99,-
SM64 SPIELEBERATER (MÄRZ)	24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ)	119,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ)	139,-
WAVE RACE 64 (ENDE APRIL)	99,-

Austria Express - Bestell-Hotline

Tel: 0049 / 85 17 37 77

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLUNGSNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

AB 20.11. ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTSBESTELL-HOTLINE 0180 / 5211844

BESUCHEN SIE UNS AUF DER COMPUTER '96 IN KÖLN (15. - 17. NOVEMBER), HALLE 10-2, STAND A-11 +++ BITS & FUN IN MÜNCHEN (22. - 24. NOVEMBER), BITS & GAMES, HALLE 3, STAND B12/C11



Fon: 0931 / 571601 oder 571606

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Eurochecks) 4,- DM, UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR PC, SNES, MEGA DRIVE, GAME BOY UND GAME GEAR!





# DAYTONA USA<sup>TM</sup> Championship

CIRCUIT EDITION

Noch schneller... Noch heißer...  
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem  
Arcade-Autorennspiel ist da.



Exklusiv  
für  
  
SEGA  
SATURN